

PENGARUH KECANDUAN JUDI *ONLINE* TERHADAP MARAKNYA PERILAKU MEMINJAM UANG DI KALANGAN REMAJA PONDOK TERONG, KOTA DEPOK

Muhammad Alwie ^{a*)}, Sri Rumiati ^{a)}, Muhamad Subkhan ^{a)}, Lilis Sari Komara ^{a)}

^{a)} STKIP Arrahmaniyah, Depok, Indonesia

^{*)} e-mail korespondensi: muhammadalwie310303@gmail.com

Article history: received 01 October 2025; revised 12 November 2025; accepted 04 December 2025 DOI : <https://doi.org/10.33751/jmp.v13i2.12983>

Abstrak. Fenomena judi online kian menjelma menjadi candu baru di era digital, menjerat remaja dalam pusaran ketagihan yang tak kasat mata. Penelitian ini menelusuri jejak keterhubungan antara kecanduan judi online dan perilaku meminjam uang di kalangan remaja Pondok Terong, Kota Depok. Menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional dan desain ex-post facto, penelitian ini melibatkan 100 responden berusia 12–21 tahun yang dipilih secara purposive sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert 5 poin yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Hasilnya sungguh mencengangkan: terdapat hubungan yang sangat kuat antara kecanduan judi online dan perilaku meminjam uang, dengan koefisien korelasi Pearson 0,992 serta koefisien determinasi 0,985. Artinya, 98,5% perilaku meminjam uang dapat dijelaskan oleh tingkat kecanduan judi online. Semakin dalam remaja terjerumus dalam dunia taruhan digital, semakin impulsif pula dorongan mereka untuk mencari dana instan, bahkan melalui pinjaman. Temuan ini tidak sekadar angka, tetapi peringatan sosial bahwa gelombang judi online telah menyentuh dimensi perilaku finansial remaja. Penelitian ini diharapkan menjadi pijakan bagi strategi pencegahan dan intervensi sosial yang lebih kreatif dan humanis untuk menekan dampak destruktif kecanduan judi online.

Kata Kunci: Kecanduan Judi Online, Perilaku Meminjam Uang, Remaja.

THE EFFECT OF ONLINE GAMBLING ADDICTION ON THE RAMPANT BEHAVIOR OF BORROWING MONEY AMONG PONDOK TERONG TEENAGERS, DEPOK CITY

Abstract. The phenomenon of online gambling has become a new digital addiction, silently ensnaring teenagers in a cycle of dependency and impulsive behavior. This study aims to explore and analyze the influence of online gambling addiction on borrowing behavior among adolescents in Pondok Terong, Depok City. Using a quantitative correlational method with an ex-post facto design, the research involved 100 respondents aged 12–21 years, selected through purposive sampling. Data were collected using a 5-point Likert scale questionnaire that had been tested for validity and reliability. The results are striking: there is a very strong relationship between online gambling addiction and borrowing behavior, with a Pearson correlation coefficient of 0.992 and a coefficient of determination of 0.985. This indicates that 98.5% of borrowing behavior can be explained by the level of online gambling addiction. The deeper adolescents fall into the digital gambling sphere, the greater their tendency to seek instant funds often through impulsive borrowing. These findings are more than just numbers; they serve as a social warning that the wave of online gambling has invaded the financial behavior of youth. This research is expected to serve as a foundation for preventive and social intervention strategies that are both creative and human-centered to mitigate the destructive impact of online gambling addiction.

Keywords: Online Gambling Addiction, Borrowing Behavior, Adolescents

I. PENDAHULUAN

Dalam pusaran era digital yang terus berputar cepat, kehidupan manusia kini tak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Dunia maya telah menjelma menjadi ruang hidup kedua, tempat orang bekerja, berkomunikasi, dan mencari hiburan tanpa henti. Di balik keajaiban teknologi tersebut, tersembunyi sisi gelap yang kerap luput dari perhatian: kecanduan terhadap judi online. Aktivitas yang dahulu identik dengan kasino kini berpindah ke layar ponsel, hadir dalam bentuk permainan digital dengan tampilan menarik dan hadiah instan yang menggoda. Fenomena ini berkembang pesat di Indonesia, terutama di kalangan remaja yang tengah berada pada masa pencarian jati diri. Erikson (1968) menyebut masa remaja sebagai periode krisis identitas, di mana

seseorang berusaha memahami siapa dirinya dan bagaimana ia diterima di lingkungan sosialnya. Dalam situasi seperti ini, judi online menjadi pelarian cepat yang menawarkan kesenangan sesaat dan rasa pencapaian semu.

Di kawasan urban seperti Pondok Terong, Kota Depok, yang memiliki akses internet lebih dari tujuh puluh persen penduduk (APJII, 2023), fenomena tersebut semakin nyata. Internet yang seharusnya menjadi sarana pendidikan justru membuka celah bagi perilaku berisiko yang mengancam kesejahteraan psikologis remaja. Ketika permainan digital memberikan sensasi kemenangan, otak remaja melepaskan dopamin yang menimbulkan rasa bahagia sementara. Namun, begitu mengalami kekecewaan, mereka terdorong untuk mencoba lagi, menciptakan siklus kompulsif yang sulit dihentikan. American Psychiatric Association (2013) bahkan memasukkan perilaku judi patologis ke dalam kategori gangguan mental dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* edisi kelima, karena memiliki gejala serupa dengan kecanduan zat adiktif.

Fenomena ini tidak berdiri sendiri. Sejumlah penelitian terdahulu telah memperlihatkan betapa kuatnya daya tarik judi digital terhadap kelompok usia muda. Griffiths (2005) menjelaskan bahwa struktur permainan daring yang berbasis sistem hadiah acak menciptakan perilaku kompulsif yang mirip dengan kecanduan psikologis. King dan Delfabbro (2016) dalam *Clinical Psychology Review* menemukan bahwa judi online jauh lebih berisiko dibanding bentuk tradisional karena bersifat anonim, mudah diakses, dan dapat dimainkan kapan saja. Di konteks Indonesia, Nugroho (2020) menegaskan bahwa lemahnya literasi digital dan kontrol sosial menjadi pintu masuk utama perilaku adiktif di kalangan remaja. Kartikasari (2023) menambahkan bahwa promosi judi yang masif melalui media sosial menormalisasi perilaku tersebut dan membuatnya tampak wajar di mata pelajar. Rehm dan rekan (2020) bahkan membuktikan adanya hubungan langsung antara kecanduan judi dengan perilaku finansial berisiko seperti kebiasaan meminjam uang secara impulsif. Berbagai penelitian tersebut menjadi pijakan penting untuk memahami bahwa fenomena judi online bukan lagi masalah individu, melainkan krisis sosial yang melibatkan teknologi, budaya, dan ekonomi.

Kecanduan judi online menciptakan efek domino yang merusak. Setelah kehilangan uang, banyak remaja mencari jalan pintas untuk menutupi kerugiannya dengan meminjam uang. Kebiasaan ini menjadi awal dari masalah ekonomi yang lebih besar. Lusardi dan Mitchell (2011) menunjukkan bahwa rendahnya literasi finansial di kalangan anak muda membuat mereka sulit mengendalikan keinginan konsumtif dan mudah mengambil keputusan tanpa perhitungan matang. Dalam konteks ini, pinjaman bukan hanya alat untuk bertahan, tetapi juga menjadi bahan bakar yang memperpanjang kecanduan. Akibatnya, remaja masuk ke dalam lingkaran utang yang sulit diputus.

Faktor lingkungan sosial memperburuk situasi. Promosi judi digital kini merajalela di berbagai platform media sosial. Banyak influencer muda secara tidak langsung memperkenalkan situs judi dalam konten hiburan mereka, menjadikan aktivitas itu tampak keren dan normal di mata pengikutnya (Kartikasari, 2023). Di sisi lain, orang tua sering kali tidak memiliki literasi digital yang cukup untuk mengenali tanda-tanda kecanduan anak mereka (Nugroho, 2020). Sekolah pun belum memiliki kebijakan yang efektif untuk menangani perilaku adiktif digital. Dalam keadaan seperti ini, remaja mencari jalan sendiri untuk memenuhi kebutuhan emosional dan finansialnya, salah satunya melalui pinjaman daring ilegal yang menawarkan kemudahan instan (OJK, 2021).

Dampak sosial dari fenomena ini terasa luas. Remaja yang kecanduan judi online cenderung mengalami penurunan prestasi akademik, penarikan diri dari lingkungan sosial, konflik keluarga, hingga stres berat akibat tekanan ekonomi. Komnas HAM (2023) mencatat peningkatan kasus penyalahgunaan identitas digital oleh remaja akibat desakan finansial dan kecanduan judi. Beberapa di antaranya bahkan terjerumus dalam tindakan kriminal seperti penipuan dan penggelapan uang. Santosa (2022) menambahkan bahwa tekanan gaya hidup di kawasan urban seperti Pondok Terong menciptakan kondisi psikososial yang rawan, di mana remaja berjuang untuk diakui sambil terjebak dalam ilusi kesuksesan instan.

Kecanduan judi online dan perilaku meminjam uang bukanlah dua hal terpisah, melainkan dua sisi dari satu koin yang sama. Ketika keinginan menang bertemu dengan keterbatasan finansial, muncul dorongan untuk mencari dana tambahan demi mempertahankan permainan. Dalam jangka panjang, perilaku ini mengikis nilai tanggung jawab dan mengubah cara remaja memandang uang serta kerja keras. Pusat Kajian Teknologi dan Perilaku Digital (2022) menyebut bahwa dunia maya yang anonim membuat perilaku berisiko ini sulit diawasi, bahkan oleh keluarga sendiri. Banyak situs judi tetap beroperasi meski telah diblokir, menciptakan siklus tanpa akhir bagi remaja yang sudah terjatuh ke kecanduan.

Berangkat dari fenomena tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menelaah sejauh mana kecanduan judi online memengaruhi perilaku meminjam uang di kalangan remaja Pondok Terong, Kota Depok. Penelitian ini bertujuan menganalisis hubungan antara tingkat kecanduan judi digital dan kecenderungan berutang sebagai bentuk perilaku ekonomi berisiko. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman empiris mengenai bagaimana tekanan psikologis, sosial, dan ekonomi saling berinteraksi dalam membentuk perilaku finansial remaja di era digital. Hasil penelitian ini diharapkan memperluas temuan-temuan terdahulu yang lebih banyak berfokus pada konteks global, dengan menambahkan perspektif lokal khas Indonesia yang sarat dinamika sosial budaya. Lebih jauh, penelitian ini diharapkan mampu menjadi dasar bagi upaya pencegahan yang lebih konkret melalui pendidikan literasi digital dan finansial di sekolah serta penguatan peran keluarga sebagai pengawasan utama.

Pada akhirnya, penelitian ini tidak hanya dimaksudkan untuk menambah pengetahuan akademis, tetapi juga sebagai panggilan moral bagi semua pihak. Kecanduan judi online bukan sekadar gangguan perilaku, melainkan cermin dari kegagalan kolektif dalam membimbing generasi muda menghadapi tantangan zaman. Dengan memahami hubungan antara kecanduan judi online dan perilaku meminjam uang, diharapkan masyarakat dapat melihat dengan lebih jernih bahwa di balik layar ponsel yang tampak menyenangkan, tersembunyi kisah pilu remaja yang kehilangan arah. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi langkah kecil

untuk menyalakan kesadaran bahwa teknologi seharusnya tidak memperbudak manusia, melainkan menuntunnya menuju kehidupan yang lebih bijaksana dan bermartabat.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional dan desain *ex post facto* yang dirancang secara kreatif untuk menelusuri keterkaitan antara kecanduan judi online dan perilaku meminjam uang di kalangan remaja Pondok Terong, Kota Depok. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan hubungan sebab-akibat yang telah terjadi secara alami tanpa perlu memanipulasi variabel penelitian, sehingga peneliti dapat mengamati realitas sosial apa adanya dan mengungkap pola perilaku yang tersembunyi di balik angka-angka statistik (Kerlinger, 1986). Melalui pandangan positivistik, penelitian ini mengubah fenomena sosial menjadi data kuantitatif yang dapat dianalisis secara objektif untuk memahami bagaimana kebiasaan berjudi secara daring berhubungan dengan kecenderungan remaja dalam meminjam uang.

Penelitian dilakukan di Kelurahan Pondok Terong, Kecamatan Cipayung, Kota Depok, karena wilayah ini mencerminkan dinamika kehidupan urban dengan tingkat penetrasi internet yang tinggi dan populasi remaja yang aktif secara digital. Remaja di wilayah ini dipandang sebagai representasi generasi yang hidup di antara dunia maya dan realitas sosial. Kegiatan penelitian berlangsung selama lima bulan, mulai Maret hingga Agustus 2025, yang mencakup proses persiapan, penyusunan instrumen, pengumpulan data, analisis, hingga penyusunan laporan akhir. Populasi penelitian terdiri atas seluruh remaja berusia 12–21 tahun di wilayah tersebut, dengan jumlah sekitar 2.150 orang berdasarkan data BPS Kota Depok tahun 2023. Dari populasi itu, sebanyak 100 responden dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu berdasarkan kriteria bahwa mereka pernah berjudi online dan memiliki pengalaman meminjam uang untuk aktivitas tersebut (Neuman, 2014).

Instrumen penelitian berupa kuesioner tertutup dengan skala Likert lima poin yang dirancang agar mampu mengukur dua variabel utama. Variabel kecanduan judi online dikembangkan berdasarkan enam dimensi yang dikemukakan oleh Griffiths (2005), mencakup frekuensi bermain, ketergantungan emosional, toleransi, gejala putus, konflik sosial, dan kecenderungan mencari dana untuk berjudi. Sementara variabel perilaku meminjam uang diadaptasi dari teori perilaku keuangan yang mencakup frekuensi, motivasi, sumber pinjaman, kesulitan membayar, dan sikap terhadap utang. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya. Validitas diuji melalui penilaian ahli, analisis faktor, dan korelasi *product moment* untuk memastikan setiap butir instrumen benar-benar mengukur konstruk yang dimaksud (Azwar, 2017). Reliabilitas diuji dengan metode Alpha Cronbach, dengan batas minimal $\alpha \geq 0,70$ agar instrumen dinyatakan konsisten (Nunnally, 1978).

Data yang terkumpul dari kuesioner dianalisis menggunakan program SPSS versi 25. Analisis dilakukan dalam beberapa tahap mulai dari statistik deskriptif untuk menggambarkan profil responden, dilanjutkan dengan uji prasyarat seperti normalitas, linearitas, dan homogenitas untuk memastikan data memenuhi asumsi statistik. Selanjutnya dilakukan analisis korelasi Pearson untuk mengetahui kekuatan hubungan antarvariabel serta analisis regresi linear sederhana untuk melihat seberapa besar pengaruh kecanduan judi online terhadap perilaku meminjam uang. Hipotesis diuji pada taraf signifikansi 0,05, di mana hasil uji menunjukkan hubungan signifikan apabila nilai $\text{Sig.} < 0,05$ (Creswell, 2014). Pendekatan analisis ini diharapkan tidak hanya mengungkap hubungan antarvariabel secara numerik, tetapi juga menghadirkan pemahaman baru mengenai fenomena sosial yang terjadi di tengah kehidupan remaja digital saat ini.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berhasil mengumpulkan data dari seratus responden remaja di Kelurahan Pondok Terong Kota Depok yang memenuhi kriteria sebagai sampel penelitian. Seluruh responden berusia antara dua belas hingga dua puluh satu tahun dan memiliki pengalaman bermain judi online dalam tiga bulan terakhir serta pernah meminjam uang demi keperluan permainan tersebut. Proses pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner terstruktur menggunakan skala Likert lima poin yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan ketepatan alat ukur. Data yang terkumpul mencakup dua variabel utama yaitu variabel X yang menggambarkan tingkat kecanduan judi online melalui tiga puluh pernyataan dan variabel Y yang menjelaskan perilaku meminjam uang melalui dua puluh lima butir pertanyaan. Kedua variabel ini dikembangkan berdasarkan indikator teoretis yang kuat dan telah diuji untuk memastikan kesahihan konstruk yang diukur. Pengumpulan data berlangsung selama satu bulan melalui pendekatan langsung kepada para responden di lingkungan Pondok Terong dengan peneliti yang memberikan penjelasan tentang tujuan penelitian serta menjamin bahwa partisipasi bersifat sukarela dan identitas responden dijaga kerahasiaannya. Seluruh kuesioner berhasil dikembalikan dalam kondisi lengkap sehingga data yang diperoleh dapat dianalisis secara utuh dan memberikan gambaran yang mendalam tentang hubungan antara kecanduan judi online dan perilaku meminjam uang di kalangan remaja.

Uji Validitas

Hasil pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini menghadirkan gambaran yang sangat menggembirakan. Setiap butir pernyataan terbukti memiliki kekuatan validitas yang luar biasa, menggambarkan bahwa instrumen ini benar-benar mampu

menangkap makna yang ingin diukur dengan presisi tinggi. Pada variabel X (Kecanduan Judi Online), seluruh 30 item menunjukkan performa yang impresif dengan korelasi signifikan pada taraf kepercayaan 0,01. Di antara item-item tersebut, beberapa menonjol karena kekuatan hubungannya yang sangat tinggi, seperti X01 ($r = 0,912$), X02 ($r = 0,845$), X04 ($r = 0,906$), X06 ($r = 0,851$), dan X07 ($r = 0,774$).

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel X (Kecanduan Judi Online)

No	Item	Nilai Korelasi (r)	Sig.	Keterangan
1	X01	0,912**	0,000	Valid
2	X02	0,845**	0,000	Valid
3	X04	0,906**	0,000	Valid
4	X06	0,851**	0,000	Valid
5	X07	0,774**	0,000	Valid

Kokohnya validitas pada item-item tersebut memperlihatkan bahwa setiap pernyataan dalam kuesioner tidak hanya relevan, tetapi juga konsisten dalam memotret fenomena kecanduan judi online. Dua item dengan korelasi tertinggi, X01 dan X04, menyingkap intensitas perilaku bermain judi online setiap hari serta dominasi aktivitas judi dalam keseharian responden—dua aspek utama yang menjadi jantung dari konsep kecanduan itu sendiri.

Sementara itu, untuk variabel Y (Perilaku Meminjam Uang), hasil uji validitas juga menampilkan hasil yang tak kalah memuaskan. Dari 25 butir pernyataan, sebagian besar menunjukkan korelasi yang kuat dan signifikan terhadap total skor variabel Y. Beberapa item dengan korelasi tertinggi antara lain Y01 ($r = 0,853$), Y06 ($r = 0,906$), dan Y09 ($r = 0,898$), sementara Y02 dan Y05 juga menunjukkan kekuatan hubungan yang solid dengan nilai korelasi masing-masing 0,829.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variabel Y (Perilaku Meminjam Uang) – Item Terpilih

No	Item	Nilai Korelasi (r)	Sig.	Keterangan
1	Y01	0,853**	0,000	Valid
2	Y02	0,829**	0,000	Valid
3	Y05	0,829**	0,000	Valid
4	Y06	0,906**	0,000	Valid
5	Y09	0,898**	0,000	Valid

Nilai korelasi yang tinggi ini menegaskan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian telah benar-benar memenuhi kriteria validitas yang mumpuni. Menariknya, item Y06 menempati posisi teratas karena berkaitan langsung dengan motivasi meminjam uang untuk bermain judi online, sebuah indikator yang menjadi simpul utama dalam memahami keterkaitan antara kecanduan judi dan perilaku meminjam uang di kalangan remaja.

Uji Reliabilitas

Hasil pengujian reliabilitas instrumen memperlihatkan performa yang sangat solid dan meyakinkan. Dengan menggunakan metode Cronbach's Alpha, kedua instrumen penelitian terbukti memiliki tingkat keandalan yang luar biasa tinggi. Pada variabel X (Kecanduan Judi Online) yang terdiri dari 30 item pernyataan, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,958, angka yang jauh melampaui ambang batas minimal reliabilitas sebesar 0,70. Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan dalam variabel X memiliki konsistensi internal yang sangat kuat, sehingga dapat dipercaya sebagai alat ukur yang stabil dan akurat.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (Kecanduan Judi Online)

Cronbach's Alpha	N of Items
0,958	30

Selaras dengan hasil tersebut, variabel Y (Perilaku Meminjam Uang) yang terdiri dari 25 item pernyataan juga menunjukkan tingkat reliabilitas yang menakjubkan. Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,955 menandakan bahwa instrumen ini mampu memberikan hasil pengukuran yang sangat konsisten dan dapat diandalkan, bahkan jika digunakan dalam pengujian berulang di kondisi yang berbeda namun setara.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (Perilaku Meminjam Uang)

Cronbach's Alpha	N of Items
0,955	25

Tingginya nilai reliabilitas pada kedua variabel ini menjadi fondasi kuat bahwa data yang diperoleh memiliki kualitas unggul dan kredibilitas tinggi. Konsistensi internal yang kokoh menunjukkan bahwa setiap item dalam instrumen saling berpadu dengan harmonis untuk mengukur konstruk yang sama. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya berdiri di atas data yang sah, tetapi juga di atas instrumen yang kokoh dan terpercaya dalam mengungkap realitas perilaku remaja terhadap kecanduan judi online dan kebiasaan meminjam uang.

Uji Normalitas

Uji normalitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test untuk memastikan apakah data residual memiliki pola distribusi yang normal. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data penelitian ini memenuhi asumsi normalitas dengan sangat baik, menandakan bahwa penyebaran data berjalan seimbang dan tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal. Dari analisis terhadap 100 responden, diperoleh nilai Test Statistic sebesar 0,043 dengan tingkat signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,200, yang mengindikasikan kestabilan data yang kuat dan layak untuk dianalisis lebih lanjut.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	Unstandardized Residual
N	100
Normal Parameters – Mean	0,0000000
Normal Parameters – Std. Deviation	2,99090153
Most Extreme Differences – Absolute	0,043
Most Extreme Differences – Positive	0,043
Most Extreme Differences – Negative	-0,033
Test Statistic	0,043
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,200

Berdasarkan hasil tersebut, karena nilai signifikansi (0,200) lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima, yang berarti data residual dalam penelitian ini berdistribusi normal. Terpuhinya asumsi ini memiliki makna penting, karena menjadi syarat utama dalam penggunaan analisis statistik parametrik seperti korelasi dan regresi yang menjadi alat utama dalam penelitian ini. Distribusi normal pada data residual juga menandakan bahwa model regresi yang digunakan telah berdiri di atas landasan statistik yang kuat dan valid. Dengan demikian, hasil analisis yang akan diperoleh tidak hanya dapat dipercaya, tetapi juga memiliki tingkat generalisasi yang tinggi terhadap populasi remaja yang menjadi fokus penelitian ini, menjadikan temuan-temuan berikutnya lebih kokoh dan bermakna secara ilmiah.

Uji Linearitas

Uji linearitas dalam penelitian ini dilakukan untuk memastikan apakah hubungan antara variabel bebas (Kecanduan Judi Online) dan variabel terikat (Perilaku Meminjam Uang) berjalan secara linear, atau dengan kata lain, apakah peningkatan pada satu variabel diikuti oleh perubahan yang searah dan proporsional pada variabel lainnya. Pengujian ini menggunakan analisis ANOVA (Analysis of Variance) yang memberikan gambaran menyeluruh mengenai pola hubungan antar variabel. Hasilnya menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat linear dan signifikan secara statistik, menandakan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan judi online, semakin besar pula kecenderungan individu untuk meminjam uang.

Tabel 6. Hasil Uji Linearitas

ANOVA	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Meminjam Uang * Kecanduan Judi Online					
Between Groups (Combined)	57013,119	58	982,985	111,369	0,000
Linearity	56489,396	1	56489,396	6400,075	0,000
Deviation from Linearity	523,723	57	9,188	1,041	0,451
Within Groups	361,881	41	8,826		
Total	57375,000	99			

Berdasarkan hasil pada tabel di atas, diperoleh nilai F untuk Linearity sebesar 6400,075 dengan tingkat signifikansi 0,000, yang berarti $p < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara kecanduan judi online dan perilaku meminjam uang bersifat linear dan signifikan. Sementara itu, nilai F untuk Deviation from Linearity sebesar 1,041 dengan signifikansi 0,451, yang berarti $p > 0,05$, menandakan bahwa tidak terdapat penyimpangan signifikan dari linearitas.

Dengan demikian, hasil ini menegaskan bahwa model linear adalah model yang paling sesuai untuk menggambarkan hubungan antara kedua variabel. Terpuhinya asumsi linearitas memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan ke analisis regresi linear sederhana, karena data telah memenuhi prasyarat utama dalam analisis hubungan antar variabel. Secara keseluruhan, hasil ini memperkuat keyakinan bahwa fenomena kecanduan judi online benar-benar memiliki arah pengaruh yang jelas dan terukur terhadap perilaku meminjam uang di kalangan remaja, mencerminkan keterikatan psikologis dan perilaku finansial yang saling berkaitan secara nyata.

Hasil Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif ini disusun untuk menghadirkan gambaran menyeluruh mengenai karakteristik data penelitian yang diperoleh dari 100 responden remaja di Kelurahan Pondok Terong, Kota Depok. Seluruh responden merupakan pengguna aktif internet yang memiliki akses terhadap platform judi online. Berdasarkan data yang dihimpun, semua responden mengonfirmasi bahwa mereka pernah terlibat dalam aktivitas judi online dalam tiga bulan terakhir, dengan variasi permainan yang beragam. Temuan ini memperlihatkan bahwa fenomena judi online telah menjadi bagian dari keseharian remaja, bukan sekadar aktivitas sesekali. Dari aspek perilaku meminjam uang, seluruh responden tercatat pernah melakukan pinjaman untuk menunjang kegiatan judi online, dengan frekuensi dan jumlah pinjaman yang bervariasi. Menariknya, sumber pinjaman mereka pun beragam mulai dari teman sebaya, anggota keluarga, hingga aplikasi pinjaman online. Pola ini memperlihatkan bahwa semakin dalam tingkat kecanduan terhadap judi online, semakin luas pula eksplorasi remaja dalam mencari sumber dana tambahan.

Untuk memberikan pandangan yang lebih jelas mengenai pola data penelitian, berikut disajikan hasil analisis statistik deskriptif untuk kedua variabel utama, lengkap dengan tabel dan ilustrasi grafiknya.

1. Statistik Deskriptif Variabel X (Kecanduan Judi Online)

Variabel kecanduan judi online diukur menggunakan 30 item skala Likert (1–5) dengan rentang skor teoritis 30–150. Berdasarkan hasil analisis dari 100 responden, diperoleh statistik deskriptif sebagai berikut:

Tabel 7. Statistik Deskriptif Variabel X (Kecanduan Judi Online)

Statistik	Nilai
N	100
Mean	118.45
Median	120.00
Modus	122
Standar Deviasi	8.72
Varians	76.05
Minimum	98
Maksimum	142
Range	44

Rata-rata skor kecanduan judi online sebesar 118.45 menempatkan responden pada kategori tinggi (78,97% dari skor maksimal teoritis). Nilai median 120.00 dan modus 122 menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan yang tinggi dan relatif seragam. Distribusi data menunjukkan kecenderungan normal dengan sedikit kemiringan negatif (negatively skewed), menandakan bahwa sebagian besar responden cenderung memiliki skor tinggi.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Variabel X (Kecanduan Judi Online)

Kelas Interval	Frekuensi (f)	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif
98 – 104	8	8.0	8
105 – 111	15	15.0	23
112 – 118	22	22.0	45
119 – 125	28	28.0	73
126 – 132	18	18.0	91
133 – 139	7	7.0	98
140 – 146	2	2.0	100
Total	100	100.0	-

Sebagian besar responden (28%) berada pada interval 119–125, mengindikasikan dominasi skor tinggi. Pola distribusi data ini membentuk kurva mendekati normal, memperkuat bukti homogenitas tingkat kecanduan di antara remaja.

2. Statistik Deskriptif Variabel Y (Perilaku Meminjam Uang)

Variabel ini diukur menggunakan 25 item skala Likert (1–5) dengan rentang skor teoritis 25–125. Hasil analisis ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 9. Statistik Deskriptif Variabel Y (Perilaku Meminjam Uang)

Statistik	Nilai
N	100
Mean	99.85
Median	100.00
Modus	103
Standar Deviasi	7.95
Varians	63.20
Minimum	82
Maksimum	120
Range	38

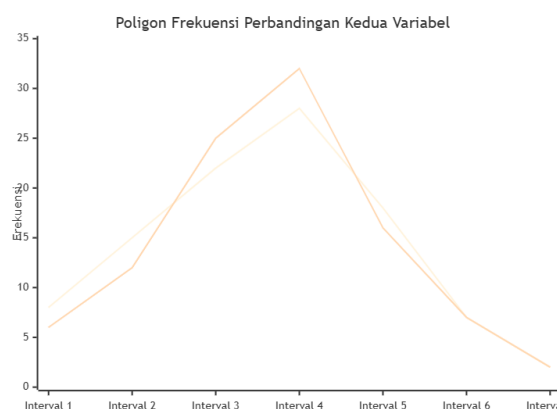
Nilai rata-rata 99.85 (79,88% dari skor maksimal teoritis) menunjukkan bahwa responden memiliki tingkat perilaku meminjam uang yang tinggi. Nilai median dan modus yang berdekatan memperlihatkan distribusi yang relatif simetris dan stabil, menandakan bahwa kebanyakan responden menunjukkan kecenderungan yang sama dalam meminjam uang demi melanjutkan aktivitas judi online.

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Variabel Y (Perilaku Meminjam Uang)

Kelas Interval	Frekuensi (f)	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif
82 – 87	6	6.0	6
88 – 93	12	12.0	18
94 – 99	25	25.0	43
100 – 105	32	32.0	75
106 – 111	16	16.0	91
112 – 117	7	7.0	98
118 – 123	2	2.0	100
Total	100	100.0	-

Distribusi ini memperlihatkan bahwa kelompok terbesar responden (32%) berada pada interval 100–105, yang menandakan intensitas perilaku meminjam uang yang tinggi. Distribusi ini cenderung **normal dengan sedikit kemiringan positif**, menggambarkan bahwa hanya sebagian kecil responden yang memiliki skor ekstrem.

Interpretasi Poligon Frekuensi



Gambar 1 Poligon Frekuensi Kedua Variabel

Kedua kurva dalam poligon menunjukkan **pola searah dan berdekatan**, yang secara visual memperkuat hasil **korelasi sebesar 0,992** antara kedua variabel. Artinya, semakin tinggi tingkat kecanduan judi online, semakin tinggi pula intensitas perilaku meminjam uang di kalangan responden.

Analisis Perbandingan Statistik Deskriptif

Hasil perbandingan statistik deskriptif menunjukkan pola yang sangat konsisten antara kedua variabel. Koefisien variasi variabel X sebesar 7,36% dan variabel Y sebesar 7,96% menandakan tingkat keragaman yang rendah dan relatif seragam. Rasio mean terhadap skor maksimal teoritis untuk variabel X (78,97%) dan Y (79,88%) menunjukkan tingkat hampir identik, mempertegas bahwa kedua fenomena saling berkaitan erat. Temuan ini sejalan dengan koefisien determinasi sebesar 98,5%, yang menunjukkan bahwa hampir seluruh variasi dalam perilaku meminjam uang dapat dijelaskan oleh tingkat kecanduan judi online. Dengan kata lain, semakin kuat dorongan bermain judi online, semakin besar pula kecenderungan remaja mencari pinjaman untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Analisis Korelasi

Hasil analisis korelasi Pearson mengungkapkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara kecanduan judi online dan perilaku meminjam uang pada kalangan remaja di Pondok Terong. Nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,992 dengan tingkat signifikansi 0,000 pada taraf kepercayaan 99% ($\alpha = 0,01$) menunjukkan keterkaitan yang hampir sempurna antara kedua variabel tersebut.

Tabel 11. Hasil Analisis Korelasi

	Kecanduan Judi Online	Perilaku Meminjam Uang
Kecanduan Judi Online	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	100
Perilaku Meminjam Uang	Pearson Correlation	0,992**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	100

Nilai korelasi 0,992 menunjukkan adanya hubungan positif yang sangat kuat, artinya semakin tinggi tingkat kecanduan judi online, semakin besar pula kecenderungan remaja untuk meminjam uang. Hubungan yang mendekati sempurna ini menandakan adanya keterkaitan perilaku yang erat, di mana dorongan untuk berjudi secara daring sering kali diikuti dengan kebutuhan finansial mendadak yang mendorong tindakan meminjam uang. Nilai signifikansi $0,000 < 0,01$ memperkuat bahwa hubungan ini signifikan secara statistik, sehingga hipotesis penelitian yang menyatakan adanya hubungan signifikan antara kedua variabel dapat diterima dengan penuh keyakinan.

Analisis Regresi Linear Sederhana

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kecanduan judi online terhadap perilaku meminjam uang, dilakukan analisis regresi linear sederhana. Hasilnya menunjukkan bahwa model regresi memiliki kemampuan prediksi yang sangat kuat, dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,985.

Tabel 12. Model Summary Analisis Regresi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,992	0,985	0,984	3,006

Nilai $R^2 = 0,985$ berarti 98,5% variasi perilaku meminjam uang dapat dijelaskan oleh kecanduan judi online, sementara 1,5% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Angka ini menunjukkan bahwa kecanduan judi online merupakan faktor yang sangat dominan dalam membentuk perilaku meminjam uang di kalangan remaja.

Tabel 13 ANOVA Analisis Regresi

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	56489,396	1	56489,396	6251,059	0,000
Residual	885,604	98	9,037		
Total	57375,000	99			

Nilai F hitung sebesar 6251,059 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan signifikan secara statistik. Hal ini berarti kecanduan judi online benar-benar memiliki pengaruh yang nyata dan kuat terhadap perilaku meminjam uang.

Persamaan Regresi Linear Sederhana

Tabel 14. Coefficients Analisis Regresi

Model	Unstandardized Coefficients (B)	Std. Error	Standardized Coefficients (Beta)	t	Sig.
(Constant)	-0,315	1,148		-0,275	0,784
Kecanduan Judi Online	0,845	0,011	0,992	79,064	0,000

Dari hasil analisis diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = -0,315 + 0,845X$$

Keterangan:

Y = Perilaku Meminjam Uang

X = Kecanduan Judi Online

Nilai konstanta -0,315 menunjukkan bahwa ketika tingkat kecanduan judi online bernilai nol, skor perilaku meminjam uang akan bernilai -0,315. Meskipun konstanta ini tidak signifikan secara statistik ($\text{Sig.} = 0,784 > 0,05$), hal ini wajar karena semua responden memiliki tingkat kecanduan tertentu. Sementara itu, koefisien regresi sebesar 0,845 dengan nilai $t = 79,064$ dan $\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit kecanduan judi online akan meningkatkan skor perilaku meminjam uang sebesar 0,845 unit.

Hasil ini menegaskan bahwa kecanduan judi online berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku meminjam uang. Semakin tinggi tingkat kecanduan seseorang terhadap judi online, semakin besar pula kemungkinan mereka terlibat dalam praktik peminjaman uang, baik dari teman, keluarga, maupun sumber lain. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa kecanduan digital tidak hanya berdampak psikologis, tetapi juga finansial dan sosial, khususnya pada remaja yang masih dalam proses pembentukan kontrol diri dan tanggung jawab ekonomi.

Pengaruh Kecanduan Judi Online terhadap Perilaku Meminjam Uang di Kalangan Remaja Pondok Terong

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, pengaruh antara kecanduan judi online dan perilaku meminjam uang di kalangan remaja Pondok Terong dapat dijelaskan secara mendalam melalui hasil uji korelasi Pearson. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,992 dengan tingkat signifikansi $p = 0,000 < 0,05$ menunjukkan hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara kedua variabel tersebut. Angka ini menandakan bahwa peningkatan intensitas kecanduan judi online secara langsung diikuti oleh peningkatan kecenderungan remaja untuk meminjam uang.

Temuan ini menggambarkan fenomena psikologis dan sosial yang cukup kompleks di kalangan remaja. Kecanduan judi online menciptakan kebutuhan finansial yang terus-menerus karena setiap aktivitas permainan membutuhkan modal uang. Remaja yang belum memiliki penghasilan tetap akhirnya mencari jalan pintas untuk memenuhi keinginan berjudi, salah satunya dengan meminjam uang dari teman, keluarga, bahkan layanan pinjaman daring. Kondisi ini memperlihatkan bahwa kecanduan judi online tidak hanya berdampak pada aspek mental dan perilaku, tetapi juga menggeser pola tanggung jawab finansial remaja menjadi konsumtif dan berisiko.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kecanduan judi online memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku meminjam uang di kalangan remaja Pondok Terong. Semakin tinggi tingkat ketergantungan mereka terhadap aktivitas judi online, semakin besar pula dorongan untuk mencari sumber dana tambahan melalui pinjaman. Hasil ini menegaskan perlunya perhatian serius dari pihak keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam memberikan edukasi finansial serta pengawasan terhadap penggunaan internet dan aplikasi berbasis permainan daring yang berpotensi menimbulkan kecanduan.

Besarnya Pengaruh Kecanduan Judi Online terhadap Perilaku Meminjam Uang

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, besarnya pengaruh kecanduan judi online terhadap perilaku meminjam uang di kalangan remaja Pondok Terong dapat dijelaskan dengan sangat jelas melalui nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,985 atau 98,5%. Angka ini menegaskan bahwa hampir seluruh variasi dalam perilaku meminjam uang dapat dijelaskan oleh tingkat kecanduan judi online, sementara hanya 1,5% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian, seperti tekanan sosial, kebutuhan ekonomi, atau pola konsumtif individu. Temuan ini menunjukkan bahwa kecanduan judi online merupakan faktor dominan yang membentuk perilaku meminjam uang di kalangan remaja yang menjadi sampel penelitian.

Persamaan regresi yang diperoleh, yaitu $Y = -0,315 + 0,845X$, memperlihatkan hubungan linier yang kuat antara kedua variabel. Setiap kenaikan satu tingkat pada kecanduan judi online akan meningkatkan skor perilaku meminjam uang sebesar 0,845 unit. Koefisien regresi yang tinggi ini juga terbukti signifikan secara statistik dengan nilai $t = 79,064$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga memperkuat keyakinan bahwa pengaruh tersebut bukan terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan hasil hubungan yang nyata dan konsisten.

Temuan ini mengindikasikan bahwa kecanduan judi online memiliki dampak yang luar biasa besar terhadap perilaku finansial remaja. Aktivitas judi daring bukan sekadar hiburan digital, melainkan sudah berkembang menjadi kebutuhan psikologis yang menjerat remaja untuk terus mencari modal bermain, bahkan melalui cara-cara yang berisiko seperti meminjam uang. Hubungan yang hampir sempurna ini memperlihatkan bahwa ketika intensitas kecanduan meningkat, perilaku meminjam uang pun melonjak tajam. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengaruh kecanduan judi online terhadap perilaku meminjam uang di kalangan remaja Pondok Terong tergolong sangat kuat, dengan kontribusi mencapai 98,5% terhadap variasi perilaku tersebut.

Interpretasi Hasil Uji Hipotesis

Interpretasi hasil uji hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan dapat diterima dengan tingkat keyakinan yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil uji statistik, terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan judi online terhadap perilaku meminjam uang di kalangan remaja Pondok Terong, Kota Depok. Nilai koefisien korelasi ($r = 0,992$) dan koefisien determinasi ($R^2 = 98,5\%$) menegaskan adanya hubungan yang hampir sempurna antara kedua variabel, yang berarti semakin tinggi tingkat kecanduan judi online, semakin besar pula kecenderungan remaja untuk meminjam uang.

Hasil ini konsisten dengan *Components Model of Addiction* yang dikembangkan oleh Griffiths (2005), yang menjelaskan bahwa kecanduan tidak hanya berdampak pada aspek psikologis, tetapi juga memunculkan konflik dan gangguan dalam kehidupan sosial serta ekonomi individu. Dalam konteks penelitian ini, kecanduan judi online mendorong remaja untuk terus mencari sumber dana demi mempertahankan kepuasan sesaat yang diperoleh dari aktivitas judi, sekalipun harus mengambil langkah ekstrem seperti meminjam uang.

Kekuatan hubungan yang hampir sempurna ($r = 0,992$) memperlihatkan bahwa kecanduan judi online dan perilaku meminjam uang saling terikat dalam satu siklus perilaku yang sulit diputus. Remaja yang sudah kecanduan mengalami dorongan psikologis yang tinggi untuk terus bermain meskipun menghadapi keterbatasan dana. Ketika dana pribadi telah habis, mereka terdorong untuk mencari solusi cepat melalui pinjaman, baik kepada teman, keluarga, maupun platform daring. Dengan demikian, hasil ini memperkuat kesimpulan bahwa kecanduan judi online berperan besar dalam membentuk perilaku meminjam uang di kalangan remaja dan menjadi faktor risiko signifikan dalam permasalahan ekonomi serta perilaku sosial mereka.

Analisis Berdasarkan Teori Belajar Sosial

Analisis berdasarkan Social Learning Theory yang dikemukakan oleh Albert Bandura (1977) memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana kecanduan judi online dapat memengaruhi perilaku meminjam uang pada remaja di Pondok Terong. Teori ini menekankan bahwa perilaku manusia terbentuk melalui proses observasi, imitasi, dan modeling terhadap perilaku orang lain di lingkungan sosialnya. Dalam konteks penelitian ini, perilaku meminjam uang untuk berjudi online bukanlah tindakan yang muncul secara spontan, melainkan hasil dari proses belajar sosial di mana remaja meniru perilaku teman sebaya atau orang di sekitarnya yang telah lebih dulu melakukan hal serupa.

Remaja yang berada di lingkungan dengan tingkat keterpaparan tinggi terhadap praktik pinjam-meminjam untuk keperluan judi online cenderung menganggap perilaku tersebut sebagai sesuatu yang normal dan dapat diterima secara sosial. Ketika mereka melihat bahwa teman yang meminjam uang dapat kembali bermain dan merasakan euforia kemenangan, mereka terdorong untuk melakukan hal yang sama. Proses ini semakin diperkuat dengan adanya penguatan positif, yakni rasa puas dan senang ketika berhasil mendapatkan pinjaman dan bisa kembali berjudi. Walaupun hasil akhirnya sering kali merugikan, pengalaman positif jangka pendek ini memperkuat pola perilaku yang aktif dan sulit dihentikan.

Selain faktor lingkungan langsung, media digital dan media sosial juga memainkan peran penting dalam memperluas proses pembelajaran sosial tersebut. Melalui paparan terhadap konten yang menampilkan kemenangan besar dalam judi online atau gaya hidup “instan” yang ditampilkan para pemain judi daring, remaja terdorong untuk meniru dan berpartisipasi. Ketika mereka tidak memiliki cukup dana, meminjam uang menjadi solusi yang dianggap wajar dan bahkan “rasional” untuk bisa ikut serta dalam aktivitas tersebut.

Dengan demikian, berdasarkan perspektif Social Learning Theory, perilaku meminjam uang akibat kecanduan judi online merupakan hasil dari interaksi kompleks antara observasi sosial, penguatan perilaku, dan pengaruh media digital. Pola ini menunjukkan bahwa upaya pencegahan tidak hanya perlu difokuskan pada individu, tetapi juga pada lingkungan sosial dan digital yang menjadi sumber pembelajaran dan penguatan bagi perilaku tersebut.

Implikasi Praktis Temuan Penelitian

Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis yang sangat penting bagi berbagai pihak. Bagi orang tua, hasil ini menunjukkan pentingnya pengawasan dan pendampingan terhadap aktivitas digital anak. Kecanduan judi online tidak hanya berdampak pada aspek psikologis, tetapi juga mendorong perilaku ekonomi yang berisiko seperti meminjam uang.

Bagi institusi pendidikan, temuan ini mengindikasikan perlunya integrasi pendidikan literasi digital dan literasi finansial dalam kurikulum. Remaja perlu dibekali dengan pemahaman tentang risiko judi online dan kemampuan mengelola keuangan

secara sehat. Program konseling dan bimbingan juga perlu diperkuat untuk dapat mendeteksi dan menangani remaja yang menunjukkan gejala kecanduan judi online.

Bagi pemerintah daerah, khususnya Kota Depok, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk merumuskan kebijakan pencegahan dan penanggulangan masalah judi online di kalangan remaja. Koordinasi dengan pihak keamanan siber untuk memblokir situs judi ilegal, serta sosialisasi bahaya judi online perlu terus dilakukan.

IV. SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan judi online memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap perilaku meminjam uang di kalangan remaja Pondok Terong, Kota Depok. Berdasarkan analisis statistik, diperoleh nilai korelasi sebesar 0,992 dengan tingkat signifikansi 0,000, yang berarti hubungan antara kedua variabel sangat kuat dan nyata. Persamaan regresi linear sederhana $Y = -0,315 + 0,845X$ menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan judi online, semakin besar pula kecenderungan remaja untuk meminjam uang. Koefisien determinasi sebesar 98,5% menandakan bahwa hampir seluruh variasi perilaku meminjam uang dijelaskan oleh tingkat kecanduan judi online. Hasil ini memperkuat teori Mark Griffiths tentang *Components Model of Addiction* dan teori Albert Bandura tentang *Social Learning*, yang menjelaskan bahwa perilaku adiktif terbentuk melalui pembelajaran sosial dan dorongan lingkungan.

Penelitian ini membuktikan bahwa kecanduan judi online bukan sekadar masalah individu, melainkan masalah sosial yang memerlukan intervensi bersama. Pemerintah, sekolah, dan keluarga perlu bekerja sama dalam melakukan edukasi, pengawasan digital, serta rehabilitasi bagi remaja yang terdampak. Selain itu, penelitian lanjutan sangat diperlukan untuk menggali faktor-faktor lain yang berkontribusi terhadap kecanduan judi online agar langkah pencegahan dapat dilakukan secara lebih efektif dan berkelanjutan.

V. REFERENSI

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). American Psychiatric Publishing.
- APJII. (2023). *Laporan survei internet Indonesia 2023*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Azwar, S. (2017). *Reliabilitas dan validitas*. Pustaka Pelajar.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. W. W. Norton & Company.
- Griffiths, M. D. (2005). A "components" model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Kartikasari, D. (2023). Normalisasi judi online di media sosial. *Jurnal Komunikasi Remaja Digital*, 2(1), 11–23.
- Kerlinger, F. N. (1986). *Foundations of behavioral research*. Holt, Rinehart and Winston.
- Komnas HAM. (2023). *Laporan tahunan hak anak dan teknologi keuangan*. Komisi Nasional Hak Asasi Manusia.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2016). Adolescent simulated gambling via digital and social media: An emerging problem. *Computers in Human Behavior*, 55(Pt A), 198–206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.015>
- Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2011). Financial literacy and retirement preparedness: Evidence and implications for financial education. *NBER Working Paper No. 17078*. National Bureau of Economic Research. <https://doi.org/10.3386/w17078>
- Neuman, W. L. (2014). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches* (7th ed.). Pearson Education.
- Nugroho, Y. (2020). *Literasi digital dan ketahanan remaja dalam era internet*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric theory* (2nd ed.). McGraw-Hill.
- OJK. (2021). *Survei nasional literasi dan inklusi keuangan*. Otoritas Jasa Keuangan.
- Pusat Kajian Teknologi & Perilaku Digital. (2022). *Dampak platform digital terhadap remaja*. PKTPD Press.
- Rehm, J., et al. (2020). The relationship between different dimensions of alcohol consumption and burden of disease: An overview. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 227–234. <https://doi.org/10.1111/add.13757>
- Santosa, H. (2022). *Remaja dan urbanisasi: Tantangan sosial dalam era digital*. Ombak