

DAMPAK FENOMENA JUDI *ONLINE* DI KALANGAN MAHASISWA

KOTA BANJARMASIN

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata -1

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:

AULIA RAHMAN

NIM 201012821008

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2025**

**DAMPAK FENOMENA JUDI *ONLINE* DI KALANGAN MAHASISWA
KOTA BANJARMASIN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata -1
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh:

AULIA RAHMAN

NIM 2010128210018

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN SEMINAR HASIL

Lembar ini untuk menyatakan bahwa skripsi Aulia Rahman NIM 2010128210018 dengan judul "Fenomena Judi Online Di Kalangan Mahasiswa Banjarmasin" telah di setujui oleh dosen pembimbing sebagai syarat untuk melaksanakan seminar hasil pada program studi pendidikan ilmu pengatauan sosial.

Menyetujui,

Pembimbing I


Dr. Syaharuddin, M.A
NIP. 197403012002121004

pembimbing II


M. Ridha Ilhami, S.Pd., M.Pd
NIP. 199404082022031014

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Lembar ini untuk menyatakan bahwa skripsi Aulia Rahman NIM 2010128210018 dengan judul "Dampak Fenomena Judi Online Di Kalangan Mahasiswa Kota Banjarmasin" telah disetujui oleh dosen pembimbing dan dosen penguji sebagai syarat untuk melaksanakan ujian skripsi pada program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Menyetujui,

Pembimbing I



Dr. Syharuddin, M.A

NIP. 197403012002121004

Pembimbing II



M. Ridha Ilhami, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199404082022031014

Penguji I



Raihanah Sari, S.Pd., M.Pd

NIP. 198906182023212031

Penguji II



Sigit Triyono, S.Pd., M.Pd

NIP. 198410102024211001

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

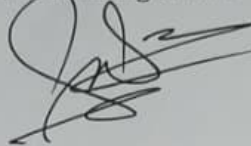
Aulia Rahman

NIM. 2010128210018

**DAMPAK FENOMENA JUDI ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA
KOTA BANJARMASIN**

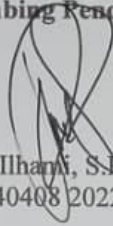
Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing Utama



Dr. Syaharuddin, S.Pd., MA
NIP. 19740301 200212 1 004

Pembimbing Pendamping



M. Ridha Ilhami, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19940408 202203 1 014

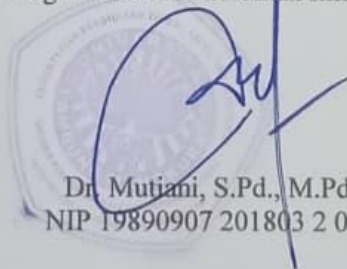
Dosen Penguji



Raihanah Sari, S.Pd., M.Pd.
NIP 19890618 202321 2 031

Mengetahui,

Ketua Jurusan/Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Mutiani, S.Pd., M.Pd.
NIP 19890907 201803 2 001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Aulia Rahman
NIM : 2010128210018
Program Studi : Pendidikan IPS
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya susun sepenuhnya merupakan hasil karya pribadi, bukan hasil menyalin atau mengambil ide maupun tulisan orang lain yang kemudian saya akui sebagai milik sendiri.

Segala aspek yang berkaitan dengan teknis penulisan telah disesuaikan dengan pedoman penulisan Karya Ilmiah yang berlaku di Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.

Banjarmasin, 07 Juli 2025
yang membuat pernyataan,



METERAL
TEMPEL
3E27AAKX527205006
Aulia Rahman

NIM. 2010128210018

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan rasa Syukur yang mendalam, Alhamdulillah, atas limpahan Rahmat dan petunjuk dari Allah SWT yang telah memberikan kemudahan sehingga skripsi dengan judul “Fenomena Judi *Online* di Kalangan Mahasiswa Kota Banjarmasin” ini dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun sebagai bagian dari upaya memperluas wawasan akademik serta merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.

Skripsi ialah suatu hasil dari penelitian yang saya laksanakan dengan sepenuh hati. Saya sadar akan adanya kekurangan dalam proses penelitian, serta penyusunan. Sehingga mereka yang membaca dan berencana mengikuti karya ini sebagai referensi untuk penelitian berikutnya, disarankan untuk melakukan evaluasi dengan baik.

Saya sadari bahwa pada Skripsi ketidaksempurnaan. Karena ini, saya berharap dapat oleh pembaca agar diberikan saran yang konstruktif guna meningkatkan kualitas Skripsi ini di masa mendatang serta menerima kritikan maupun saran yang diberikan dari pembaca.

Banjarmasin, 07 Juli 2025

Penulis,



Aulia Rahman

NIM. 2010128210018

UCAPAN RASA TERIMA KASIH

Peneliti dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan beberapa pihak. Oleh sebab itu, penulis secara khusus ucapkan terima kasih pada seluruh pihak yang telah membantu proses penyusunan skripsi. Sehubungan dengan hal itu maka penulis ucapkan terima kasih pada:

1. Dr. Mutiani, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP ULM yang mendukung percepatan penyelesaian skripsi pada mahasiswa Pendidikan IPS.
2. Dr. Syaharuddin, M.A Selaku Dosen Pembimbing I Yang Sudah Memberi Bimbingan Serta Masukan dan Arahan Dalam Penulisan Skripsi.
3. M. Ridha Ilhami, S.Pd., M.Pd Selaku Dosen Pembimbing II Yang Sudah Memberi Bimbingan Serta Masukan dan Arahan Dalam Penulisan Skripsi.
4. Raihanah, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji I yang bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Sigit Triyono, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji II yang juga telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Dosen, dan Staf Program Studi Pendidikan IPS FKIP ULM yang telah bersedia meluangkan waktu, memberikan ilmu, pengetahuan, dan arahan serta memberikan pemahaman kepada mahasiswa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
7. Terimakasih kepada orang tua tercinta, pertama kepada ayah saya H. Majri (Alm) dan ibu saya Hj. Noorlaila yang telah memberi dukungan, semangat, doa serta cinta dan kasih sayang yang luar biasa. Serta kepada kakak-kakak saya selalu memberikan dukungan dan semangat selama perkuliahan.

8. Teman-teman yang telah memberikan semangat dan saran kepada saya yang sudah menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Kepada rekan-rekan mahasiswa yang terlibat kecanduan judi online yang telah berkontribusi membantu saya untuk menjadi subjek atau informan dalam penelitian hasil akhir skripsi saya. Dan yang saya harapkan kepada mahasiswa agar bisa berhenti judi online serta akan sadar bahwa sangat berdampak ke masa depan yang akan datang.

Penulis sadari jika skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, tapi besar harapan semoga skripsi ini berguna buat menambah ilmu pengetahuan, terkhusus buat penulis serta pembaca pada umumnya. Akhir kata, semoga Allah SWT membalas budi baik seluruh pihak yang sudah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Banjarmasin, 07 Juli 2025

Penulis,



Aulia Rahman

NIM. 201012820018

ABSTRAK

Aulia, R. 2025. Dampak Fenomena Judi Online Di Kalangan Mahasiswa Kota Banjarmasin. Skripsi Program Studi Pendidikan IPS. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pembimbing I: Dr. Syaharuddin, M.A dan Pembimbing II: M. Ridha Ilhami, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan mengkaji proses penyebaran dampak judi online pada kalangan mahasiswa kota Banjarmasin, untuk mengetahui jenis judi online, motif melakukan perjudian dan dampak terhadap judi online pada kalangan mahasiswa Kota Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, pada mahasiswa kecanduan judi online. Rumusan masalah meliputi, 1) apa jenis judi online, 2) mengenali motif melakukan permainan judi online, 3) bagaimana dampak bagi kehidupan yang candu terhadap judi online. Lokasi penelitian yakni, di Kabupaten Banjarmasin kota Banjarmasin.

Hasil penelitian terhadap Dampak Fenomena judi online Di Kalangan Mahasiswa Kota Banjarmasin: 1) jenis yang di dimainkan pada judi online ini sangatlah banyak seperti poker online, togel online, casino online, taruhan bola, dan slot. 2) motif melakukan permainan judi online untuk mendapatkan uang tambahan, kesenjangan ekonomi, untuk membayar hutang, dan pergaulan bebas. 3) dampak bermain judi online bagi kehidupan sangatlah buruk untuk ke masa depan karena banyak mahasiswa-mahasiswa yang sudah candu terhadap judi online sampai mereka kehilangan masa depan. Tujuan penelitian menganalisis dampak yang ditimbulkan akibat bermain judi online serta memberikan pemahaman kepada pembaca tentang pentingnya pencegahan dan penenganan kecanduan judi online di lingkungan perguruan tinggi, serta membangun kesadaran risiko dan konsekuensi yang ditimbulkan.

Setelah melakukan penelitian maka ditemukan suatu kesimpulan dari penelitian ini maraknya judi online di kalangan mahasiswa kota Banjarmasin. Judi online adalah suatu permainan taruhan berbagai jenis seperti uang, ada yang menang dan ada yang kalah. Tujuan dari pelaksanaan Judi online ini adalah sebagai bentuk dari diri kita sendiri dan orang lain bahwa mengingatkan kalua bermain judi itu di larang keras dapat bisa menghancurkan kehidupan dan masa depan.

Kata Kunci : Fenomena, Judi *Online*, Mahasiswa

ABSTRACT

Aulia, R. 2025. The Impact of the Online Gambling Phenomenon Among Banjaramsin City Students. Thesis, Social Student Education Study Program, Faculty Of Teacher Training And Education. Supervisor I: Dr. Syaharuddin, M.A. and supervisor II: M. Ridha Ilhami, S.Pd., M.Pd.

This study aims to examine the process of the spread of online gambling among students in the city of Banjarmasin, to identify the types of online gambling, the motives for gambling, and the impact of online gambling on students in the city of Banjarmasin. This study uses a qualitative method, focusing on students addicted to online gambling. The research questions include: 1) what types of online gambling exist, 2) identifying the motives for engaging in online gambling, and 3) how online gambling addiction impacts the lives of those affected. The research location is in Banjarmasin City, Banjarmasin Regency.

Research findings on the impact of online gambling among students in Banjarmasin: 1) There are many types of online gambling, such as online poker, online lottery, online casino, soccer betting, and slots. 2) The motives for engaging in online gambling are to earn extra money, economic inequality, to pay off debts, and promiscuity. 3) The impact of online gambling on life is extremely detrimental to the future, as many students have become addicted to online gambling to the point where they lose their future prospects. The purpose of this research is to analyze the impacts caused by online gambling and to provide readers with an understanding of the importance of preventing and addressing online gambling addiction in higher education settings, as well as to raise awareness of the risks and consequences involved.

After conducting research, it was concluded that online gambling is rampant among students in the city of Banjarmasin. Online gambling is a form of betting involving various types of stakes, such as money, where some win and some lose. The purpose of conducting this online gambling study is to remind ourselves and others that gambling is strictly prohibited and can destroy lives and futures.

Keywords: *Phenomenon, Online Gambling, Student*

DAFTAR ISI

	hlm
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN RASA TERIMA KASIH.....	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Jenis-Jenis Permainan Judi Online	9
B. Motif Bermain Judi Online	13
C. Dampak Judi Online Terhadap Remaja.....	18
D. Penelitian Relevan	26
E. Kerangka Berpikir	29
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Metode Penelitian.....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
C. Subjek Penelitian.....	33
D. Sumber Data.....	35
E. Instrumen Penelitian.....	37
F. Teknik Pengumpulan Data	48
G. Teknik Analisis Data	41
H. Uji Keabsahan Data.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Jenis Yang Dipertandingkan Pada Judi Online.....	48
B. Motif Melakukan Bermain Judi <i>Online</i>	61
C. Dampak Judi Online Terhadap Mahasiswa.....	76
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	90
A. Simpulan.....	92
B. Saran.....	93

DAFTAR PUSTAKA	95
----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel	hlm
1.1 Latar Belakang.....	4
2.1 Kerangka Berpikir.....	30
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	33
3.2 Informan Penelitian.....	34
3.3 Data Primer.....	36
3.4 Data Informan.....	39
3.5 Daftar Wawancara.....	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar	hlm
2.1 Kerangka Berpikir.....	29
4.1 Jenis Permainan	50
4.2 Jenis Permainan	52
4.3 Jenis Permainan.....	54
4.4 Jenis Permainan.....	56
4.5 Jenis Permainan.....	58
4.6 Tampilan Mengakses Game	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	hlm
1. Observasi	97
2. Jenis-Jenis Judi <i>Online</i>	97
3. Tampilan Mengakses Game.....	100
4. Surat Izin Informan.....	101