

PENGARUH *FINANCIAL LITERACY*, *PEERS*, DAN *SELF-CONTROL* TERHADAP KECENDERUNGAN MAHASISWA FEB UNY MELAKUKAN JUDI *ONLINE*

Winda Dwi Deviyanti^{1*}, Annisa Nur Febriana², Eka Adi Hendrantya³, Rajesh Singh⁴,

Zira Clewin Lajame⁵, R. Andro Zylion Nugraha⁶

^{1, 2, 3, 4, 5, 6}Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

*e-mail: windadwi.2022@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Kasus judi online di kalangan mahasiswa semakin meningkat, menjadi isu serius yang berdampak negatif pada aspek akademik, emosional, dan kesejahteraan finansial. Fenomena ini didorong oleh aksesibilitas teknologi, rendahnya kontrol diri, dan pengaruh lingkungan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *financial literacy*, lingkungan pertemanan (*peers*), dan *self-control* terhadap kecenderungan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Yogyakarta (FEB UNY) melakukan judi online. Penelitian menggunakan metode deskriptif kuantitatif, dengan data diperoleh melalui kuesioner yang disebarkan kepada 334 responden, dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Analisis data dilakukan menggunakan regresi linier sederhana untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *financial literacy* berpengaruh signifikan terhadap kecenderungan berjudi online sebesar 55,5%, diikuti oleh *self-control* sebesar 51,3%, dan *peers* sebesar 42%. Mahasiswa dengan tingkat literasi keuangan dan kontrol diri yang tinggi cenderung memiliki kemampuan lebih baik dalam menghindari perilaku berisiko, termasuk judi online. Sebaliknya, pengaruh lingkungan pertemanan yang negatif meningkatkan kemungkinan mahasiswa untuk terlibat dalam aktivitas ini. Hal ini menegaskan bahwa faktor internal, seperti literasi keuangan dan pengendalian diri, serta faktor eksternal, seperti lingkungan sosial, saling berkontribusi dalam membentuk kecenderungan berjudi online. Penelitian ini memberikan implikasi penting, yaitu perlunya intervensi strategis yang meliputi penguatan literasi keuangan melalui program edukasi, pengembangan kemampuan pengendalian diri, serta pembentukan lingkungan sosial yang mendukung perilaku positif. Dengan adanya program kolaboratif antara pemerintah, universitas, dan masyarakat, diharapkan angka prevalensi judi online di kalangan mahasiswa dapat diminimalkan. Penelitian ini juga membuka peluang untuk studi lanjutan dengan pendekatan lebih luas, baik secara kualitatif maupun kuantitatif, untuk mengeksplorasi faktor lain yang berkontribusi terhadap fenomena judi online di kalangan mahasiswa.

Kata kunci: kecenderungan judi *online*, kontrol diri, lingkungan pertemanan, literasi keuangan, mahasiswa.

ABSTRACT

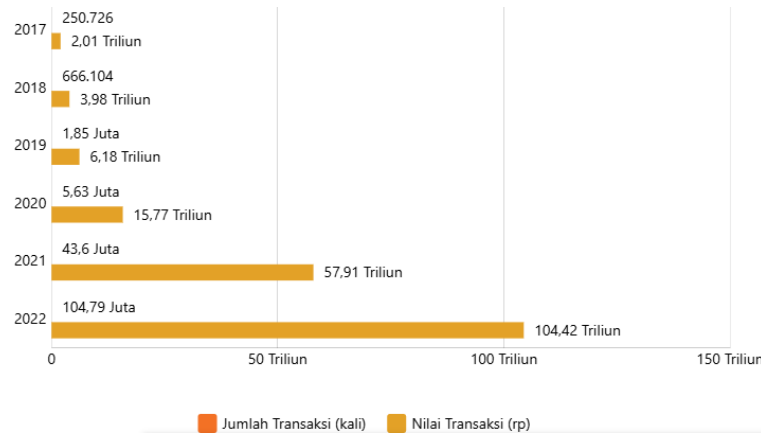
The rise of online gambling among university students has become a serious issue, negatively affecting academic performance, emotional well-being, and financial stability. This phenomenon is driven by technological accessibility, low self-control, and the influence of

social environments. This study aims to analyze the impact of financial literacy, peer environment, and self-control on the tendency of students at the Faculty of Economics and Business, Yogyakarta State University (FEB UNY), to engage in online gambling. The research employed a descriptive quantitative method, with data collected through questionnaires distributed to 334 respondents selected using a purposive sampling technique. Data analysis was conducted using simple linear regression to identify relationships between independent and dependent variables. The results showed that financial literacy significantly influenced online gambling tendencies by 55.5%, followed by self-control at 51.3%, and peers at 42%. Students with high levels of financial literacy and self-control demonstrated better abilities to avoid risky behaviors, including online gambling. Conversely, negative peer influences increased the likelihood of students engaging in such activities. These findings highlight that internal factors, such as financial literacy and self-control, as well as external factors, such as social environments, collectively contribute to the tendency toward online gambling. This study has important implications, emphasizing the need for strategic interventions, including strengthening financial literacy through educational programs, enhancing self-control skills, and fostering supportive social environments. Collaborative programs involving the government, universities, and communities are expected to help minimize the prevalence of online gambling among university students. Additionally, this research opens opportunities for further studies with broader approaches, both qualitative and quantitative, to explore other contributing factors to the phenomenon of online gambling among students.

Keywords: *financial literacy, online gambling, peers, self-control, university students.*

PENDAHULUAN

Menurut data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), selama periode 2017-2022 ada sekitar 157 juta transaksi judi *online* di Indonesia dengan nilai total perputaran uang mencapai Rp190 triliun (Nabilah Muhamad, 2023). Jumlah transaksi judi *online* di Indonesia yang mencapai 157 juta transaksi dalam periode 2017-2022 mencerminkan maraknya aktivitas perjudian daring di tengah masyarakat. Nilai total perputaran uang sebesar Rp190 triliun menunjukkan skala ekonomi yang sangat besar, meskipun aktivitas ini bersifat ilegal. Temuan ini, sebagaimana dijelaskan pada Gambar 1, menggambarkan bagaimana judi *online* telah menjadi fenomena signifikan yang perlu ditangani secara serius oleh otoritas terkait, mengingat dampaknya terhadap aspek sosial, ekonomi, dan hukum di Indonesia.



Gambar 1. Transaksi Keuangan Judi *Online* di Indonesia

Judi *online* merupakan sebuah permainan yang sedang marak dimainkan saat ini. Judi *online* merupakan permainan yang dilakukan dalam sebuah situs internet dan bisa dimainkan pada gawai seperti *ponsel* atau komputer (Gainsbury, 2013). Permainan ini memiliki berbagai macam seperti *slot*, *poker*, dan berbagai permainan lainnya yang dilakukan dengan mempertaruhkan sesuatu yang berharga seperti uang dan hal lain yang bisa hilang ketika pemainnya kalah (Chintya Siringoringo et al., 2024). Judi *online* saat ini menjadi masalah serius yang terjadi di Indonesia karena menurut data statistik, ada 201.122 pemain yang merupakan negara dengan pemain judi *online* terbanyak yang ada di dunia (Devita Savitri, 2024).

Sebuah studi di Universitas Negeri Padang menemukan bahwa perilaku judi online mahasiswa berada pada kategori sedang dengan pengaruh paling signifikan adalah "escape" atau pelarian dari masalah pribadi dan tekanan sosial (Lubis & Mardianto, 2024). Hasil observasi tersebut memperlihatkan bahwa intensitas permainan judi *online* yang tinggi berkontribusi terhadap ketidakstabilan emosi mahasiswa, termasuk insomnia, perubahan suasana hati yang drastis, dan penurunan motivasi belajar. Penelitian lain mengungkapkan bahwa judi online dapat mengarah pada kecanduan yang berisiko terhadap stabilitas emosional mahasiswa, termasuk memicu gangguan psikologis seperti depresi dan kegelisahan. Dalam konteks pendidikan, mahasiswa yang bermain judi online dalam waktu lama menunjukkan performa akademik yang menurun akibat kurangnya fokus dan motivasi.

Mengutip dari MPR RI (2024) dalam Media Informasi dan Komunikasi MAJELIS, selama 10 tahun terakhir, sekitar 8.000 orang di Indonesia terkena dampak judi *online*, dengan lebih dari 50% berusia 10-20 tahun. Presiden Joko Widodo menegaskan bahwa judi *online* merupakan ancaman serius yang menyebabkan kerugian besar, termasuk kehilangan harta, perceraian, dan peningkatan tindak kejahatan (Presiden Republik Indonesia, 2024). Pemerintah telah menutup lebih dari 2,1 juta situs judi *online* dan membentuk Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian Daring melalui Keputusan Presiden Nomor 21 Tahun 2024 untuk memberantasnya (Database Peraturan BPK, 2024). Presiden juga mengajak masyarakat aktif melaporkan aktivitas perjudian dan mendorong penggunaan uang untuk hal yang lebih produktif, seperti menabung atau memulai usaha. Sebagian besar situs judi *online* yang diakses di Indonesia berasal dari negara tetangga seperti Kamboja, Myanmar, dan Singapura, sehingga sulit dihentikan oleh pemerintah (Tempo.co, 2024). Pemasaran melalui konten kreator membuat

judi *online* semakin mudah diakses, bahkan oleh anak-anak. Penelitian ini menyoroti pengaruh *financial literacy*, *peers*, dan *self-control* terhadap kecenderungan mahasiswa FEB UNY melakukan judi *online*. *Financial literacy* membantu memahami risiko dan membuat keputusan bijak. Pengaruh *peers* perlu diminimalisir dan *self-control* yang baik membantu mahasiswa menghindari godaan judi *online*. Penelitian ini memberikan wawasan untuk meningkatkan *financial literacy* dan *self-control* serta mengurangi dampak negatif pemasaran dan teman sebaya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif untuk mengelola data yang diperoleh lewat penyebaran kuesioner yang dilaksanakan pada lingkup mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan guna mengetahui pengaruh *financial literacy*, *peers*, dan *self-control* terhadap kecenderungan melakukan judi *online* pada diri mahasiswa. Harapannya, Dengan adanya penelitian ini diharapkan pula peneliti bisa menggunakan penelitian ini sebagai acuan dalam menekan adanya fenomena judi *online* yang masih menjadi masalah yang serius di Indonesia saat ini.

TINJAUAN PUSTAKA

Theory of Planned Behavior

Grand theory dalam penelitian ini adalah teori perilaku terencana (*Theory of Planned Behavior*), *middle range theory* yang digunakan adalah Kecenderungan Perilaku Judi *Online*, dan *applied theory* dalam penelitian adalah *Financial Literacy*, *Peers*, dan *Self-Control*. *Theory of Planned Behavior (TPB)* merupakan teori yang menjelaskan terkait perilaku individu yang dipengaruhi oleh konsep pengendalian diri yang dimiliki oleh individu tersebut. Seiring berkembangnya zaman, teori ini juga dapat diterapkan dalam konteks teknologi yang disebut sebagai *behavioral intention*. Niat berperilaku (*behavioral intention*) ini merupakan faktor utama yang bertujuan untuk memprediksi keputusan penerimaan pengguna untuk menggunakan suatu teknologi baru (Ajzen dalam Almarashdeh, 2018).

Dalam konteks ini, TPB relevan untuk menganalisis pengaruh literasi keuangan, lingkungan pertemanan, dan pengendalian diri terhadap kecenderungan mahasiswa untuk berjudi *online*. *Middle range theory* dalam penelitian ini adalah kecenderungan mahasiswa untuk berjudi *online*, yang dimediasi oleh niat berperilaku. Faktor-faktor spesifik seperti literasi keuangan, pengaruh teman sebaya, dan kemampuan pengendalian diri dijadikan *variabel applied theory* untuk mengukur dampaknya terhadap niat dan perilaku mahasiswa. Dalam konteks teknologi, niat berperilaku mencakup aspek *behavioral intention* sebagai prediktor utama penggunaan platform judi *online*. Semakin baik literasi keuangan dan pengendalian diri yang dimiliki mahasiswa, semakin kecil kemungkinan mereka terlibat dalam perilaku judi *online*, sementara pengaruh lingkungan pertemanan dapat memberikan tekanan yang meningkatkan atau mengurangi kecenderungan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan mendalam mengenai hubungan ketiga variabel ini dalam memengaruhi kecenderungan berjudi *online*, serta mendukung pengembangan kebijakan dan intervensi untuk menekan fenomena judi online di kalangan mahasiswa.

Dalam konteks teknologi modern, TPB juga mencakup aspek niat perilaku sebagai prediktor utama penggunaan teknologi, termasuk platform judi *online*. Sejalan dengan

penelitian (Hagger et al., 2022) tentang kendali perilaku, persepsi kendali dalam penelitian ini akan ditelaah sebagai moderasi antara niat dan tindakan, dengan menilai sejauh mana mahasiswa merasa mampu mengontrol kecenderungan untuk berjudi. Pemahaman tentang hubungan antara literasi keuangan, pengaruh teman sebaya, dan pengendalian diri dengan kecenderungan berjudi ini diharapkan dapat memperkaya literatur TPB, khususnya dalam konteks perilaku berisiko di kalangan mahasiswa.

Kecenderungan Melakukan Judi Online

Kecenderungan adiksi judi *online* adalah suatu perilaku yang berdampak pada kerugian yang dialami individu secara terus-menerus (Aprilia, Pratikto, & Aristawati, 2023). Hal ini sulit untuk diberhentikan dari berjudi secara *online* dan sulit untuk mengendalikan diri, sehingga menghabiskan waktu dan dapat mempengaruhi produktivitas mahasiswa (Aprilia, Pratikto, Aristawati, et al., 2023). Banyak hal dapat memengaruhi keinginan untuk bermain judi *online*, seperti *financial literacy*, *peers*, dan *self-control*. Kecenderungan adiksi judi *online* adalah suatu perilaku yang berdampak pada kerugian yang dialami individu secara terus-menerus (Danarharris & Sahrul, 2024). Hal ini sulit untuk diberhentikan dari berjudi secara *online* dan sulit untuk mengendalikan diri, sehingga menghabiskan waktu dan dapat mempengaruhi produktivitas mahasiswa (Haris & Jamali, 2017). Banyak hal dapat memengaruhi keinginan untuk bermain judi *online*, seperti *financial literacy*, *peers*, dan *self-control*. Penelitian tentang kecenderungan mahasiswa bermain judi *online* sangat penting karena meskipun mereka sadar bahwa permainan tersebut sering diatur oleh penyedia layanan, kebiasaan tersebut tetap sulit diubah. Kesadaran akan risiko tidak menghalangi mahasiswa untuk terus terlibat dalam judi *online*. Perjudian di kalangan mahasiswa dapat berdampak negatif pada prestasi akademik, kesehatan mental, dan kesejahteraan individu. Hal ini bahkan mendorong para pemainnya untuk mengambil tindakan ekstrim seperti mengorbankan uang untuk biaya kuliah dan menggadaikan barang berharga mereka (Wirareja & Sa'adah, 2024).

Financial Literacy

Financial literacy atau literasi keuangan adalah kemampuan untuk membuat keputusan yang tepat dan efektif mengenai penggunaan dan pengelolaan uang, yang mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang diperlukan demi mencapai kesejahteraan finansial individu (Świecka et al., 2019). *Financial literacy* ini penting karena berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jin dkk. (2022), tingkat *financial literacy* yang tinggi dikaitkan dengan penurunan tingkat kejahatan, baik kejahatan kekerasan maupun kejahatan properti. Orang yang melek finansial lebih mampu mengelola kekayaan dan kondisi ekonomi mereka, sehingga kurang rentan terhadap kejahatan yang didorong oleh kebutuhan ekonomi. *Financial literacy* atau literasi keuangan adalah kemampuan untuk membuat keputusan yang tepat dan efektif mengenai penggunaan dan pengelolaan uang, yang mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang diperlukan demi mencapai kesejahteraan finansial individu (Yushita, 2017). *Financial literacy* ini penting karena tingkat *financial literacy* yang tinggi dikaitkan dengan penurunan tingkat kejahatan, baik kejahatan kekerasan maupun kejahatan properti. Orang yang melek finansial lebih mampu mengelola kekayaan dan kondisi ekonomi mereka, sehingga kurang rentan terhadap kejahatan yang didorong oleh kebutuhan ekonomi. *Financial literacy* atau literasi keuangan dapat diukur dengan indikator-indikator,

seperti pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), perilaku keuangan (*behavior*), dan sikap (*attitude*) (Aritonang et al., 2023). Menurut Saeedi & Hamed (2018), *financial literacy* terdiri dari beberapa komponen sehingga seseorang mampu melakukan pengambilan keputusan keuangan, yakni *knowledge* (pengetahuan), *skills* (keterampilan), *understanding* (pemahaman), *motivation* (motivasi), dan *confidence* (kepercayaan diri).

Peers

Lingkungan adalah sesuatu yang berada di sekitar baik benda mati, peristiwa, keadaan, makhluk hidup, serta termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya yang memengaruhi keberlangsungan suatu kehidupan (Nurfand et al., 2023). Lingkungan pertemanan yang positif dapat membantu mahasiswa dalam pengembangan nilai-nilai moral dan karakter, serta menyediakan dukungan sosial yang penting untuk mengatasi tekanan dan *stres*, sambil juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan empati; sementara lingkungan yang negatif dapat mempengaruhi perilaku mahasiswa secara negatif (Astuti, 2024). Lingkungan adalah sesuatu yang berada di sekitar baik benda mati, peristiwa, keadaan, makhluk hidup, serta termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya yang memengaruhi keberlangsungan suatu kehidupan (Ansori, 2024). Lingkungan pertemanan yang positif dapat membantu mahasiswa dalam pengembangan nilai-nilai moral dan karakter, serta menyediakan dukungan sosial yang penting untuk mengatasi tekanan dan *stres*, sambil juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan empati; sementara lingkungan yang negatif dapat mempengaruhi perilaku mahasiswa secara negatif (Sudirman et al., 2024). *Peers* atau lingkungan pertemanan dapat diukur dengan indikator-indikator, seperti kerja sama (*cooperation*), persaingan (*competition*), pertentangan (*opposition*), penerimaan (*acceptance*), dan persesuaian (*conformity*) (Elinggrawati et al., 2023). *Peers* atau lingkungan pertemanan dapat diukur dengan indikator-indikator, seperti kerja sama (*cooperation*), persaingan (*competition*), pertentangan (*opposition*), penerimaan (*acceptance*), dan persesuaian (*conformity*) (Elinggrawati et al., 2023).

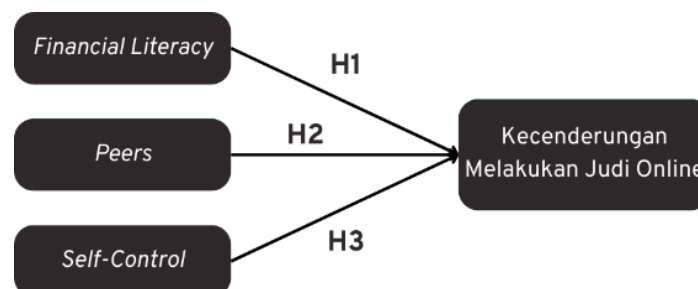
Self-Control

Self-Control atau kontrol diri merupakan suatu kemampuan seseorang untuk dapat mengatur emosi dan perilakunya dalam menghadapi *stimulus* sesaat secara konsisten dengan tujuan jangka panjang. Dalam Marsela & Supriatna (2019) kontrol diri merupakan kemampuan seseorang untuk menentukan perilakunya berdasarkan batasan tertentu, seperti moral, norma, etika, dan aturan di masyarakat dengan harapan agar perilaku mengarah ke perilaku positif. Kontrol diri dianggap sebagai komponen penting dalam kehidupan sosial karena dapat membantu seseorang untuk membuat keputusan secara bijak dan mengurangi risiko tindakan yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. *Self-Control* atau kontrol diri merupakan suatu kemampuan seseorang untuk dapat mengatur emosi dan perilakunya dalam menghadapi *stimulus* sesaat secara konsisten dengan tujuan jangka panjang. Dalam Marsela & Supriatna (2019) kontrol diri merupakan kemampuan seseorang untuk menentukan perilakunya berdasarkan batasan tertentu, seperti moral, norma, etika, dan aturan di masyarakat dengan harapan agar perilaku mengarah ke perilaku positif. Kontrol diri dianggap sebagai komponen penting dalam kehidupan sosial karena dapat membantu seseorang untuk membuat keputusan secara bijak dan mengurangi risiko tindakan yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang

lain. Kontrol diri memiliki dampak signifikan terhadap kecenderngan seseorang untuk memainkan judi online. Menurut Setiawan (2023), terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dan perilaku judi *online*. Artinya, semakin rendah tingkat kontrol diri seseorang, maka semakin tinggi kecenderungan orang tersebut untuk memainkan judi *online*, dan sebaliknya. Dengan demikian, pengembangan dan penguatan kontrol diri seseorang dapat menjadi salah satu strategi untuk mengurangi risiko perjudian *online* dan dampak negatifnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, yang fokus pada pengumpulan dan analisis data numerik untuk mendeskripsikan fenomena yang diamati. Subjek penelitian adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis UNY angkatan 2022 hingga 2024, dengan total populasi sebanyak 3.602 mahasiswa. Sampel penelitian terdiri dari 334 responden yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini menguji pengaruh *Financial Literacy* (X1), *Peers* (X2), dan *Self-Control* (X3) terhadap Kecenderungan Mahasiswa Melakukan Judi *Online* (Y). Instrumen penelitian diuji validitas menggunakan analisis korelasi *pearson* dan reliabilitas dengan menganalisis nilai *Cronbach's Alpha*. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang kemudian dianalisis menggunakan teknik regresi linear dengan perangkat lunak SPSS untuk menguji hubungan antara variabel-variabel tersebut. Berikut adalah gambar model penelitian dengan 3 hipotesis.



Gambar 2. Model Penelitian

- Berdasarkan Gambar 2 di atas, penelitian ini memiliki 3 hipotesis, yakni sebagai berikut.
- H₁ : *Financial Literacy* berpengaruh signifikan terhadap Kecenderungan Melakukan Judi *Online*.
 - H₂ : *Peers* berpengaruh signifikan terhadap Kecenderungan Melakukan Judi *Online*.
 - H₃ : *Self-control* berpengaruh signifikan terhadap Kecenderungan Melakukan Judi *Online*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas dan Reliabilitas

Menurut Sugiyono, 2017 menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Uji validitas ini dilakukan untuk mengukur apakah data yang telah didapat setelah penelitian merupakan data yang valid atau tidak, dengan menggunakan alat ukur yang digunakan (kuesioner). Pada penelitian ini uji validitas dan reliabilitas dilakukan kepada 55 responden terlebih dahulu. Berikut adalah hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian dengan 55 responden pada setiap variabel.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel Kecenderungan Melakukan Judi *Online*

Variabel Y		
Butir	Person Correlation	Sig.
Butir1	,760	,000
Butir2	,847	,000
Butir3	,840	,000
Butir4	,874	,000
Butir5	,863	,000
Butir6	,840	,000

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, seluruh butir dalam kuesioner dinyatakan valid. Hal ini dikarenakan setiap butir memiliki koefisien korelasi (r) lebih besar dari 0,30 dan nilai signifikansi $< 0,05$ yang menunjukkan adanya hubungan signifikan secara statistik antara skor tiap butir dan skor total kuesioner. Nilai koefisien korelasi tiap butir berkisar antara 0,760 hingga 0,874 menunjukkan bahwa semua butir memiliki korelasi yang kuat. Selanjutnya berikut adalah hasil uji validitas variabel *financial literacy*.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variabel *Financial Literacy*

Variabel X1		
Butir	Person Correlation	Sig.
Butir7	,531	,000
Butir8	,528	,000
Butir9	,671	,000
Butir10	,515	,000
Butir11	,725	,000
Butir12	,506	,000
Butir13	,500	,000
Butir14	,681	,000

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, seluruh butir dalam kuesioner dinyatakan valid. Hal ini dikarenakan setiap butir memiliki koefisien korelasi (r) lebih besar dari 0,30 dan nilai signifikansi $< 0,05$ yang menunjukkan adanya hubungan signifikan secara statistik antara skor tiap butir dan skor total kuesioner. Nilai koefisien korelasi tiap butir berkisar antara 0,500 hingga 0,725 menunjukkan bahwa semua butir memiliki korelasi yang kuat. Selanjutnya berikut adalah hasil uji validitas variabel *peers*.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Variabel *Peers*

Variabel X2		
Butir	Person Correlation	Sig.
Butir15	,772	,000
Butir16	,781	,000
Butir17	,766	,000
Butir18	,717	,000

Butir19	,528	,000
Butir20	,816	,000

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, seluruh butir dalam kuesioner dinyatakan valid. Hal ini dikarenakan setiap butir memiliki koefisien korelasi (r) lebih besar dari 0,30 dan nilai signifikansi $< 0,05$ yang menunjukkan adanya hubungan signifikan secara statistik antara skor tiap butir dan skor total kuesioner. Nilai koefisien korelasi tiap butir berkisar antara 0,528 hingga 0,816 menunjukkan bahwa semua butir memiliki korelasi yang kuat. Selanjutnya berikut adalah hasil uji validitas variabel *self-control*.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Variabel *Self-Control*

Variabel X3		
Butir	Person Correlation	Sig.
Butir21	,686	,000
Butir22	,523	,000
Butir23	,633	,000
Butir24	,580	,000
Butir25	,672	,000

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, seluruh butir dalam kuesioner dinyatakan valid. Hal ini dikarenakan setiap butir memiliki koefisien korelasi (r) lebih besar dari 0,30 dan nilai signifikansi $< 0,05$ yang menunjukkan adanya hubungan signifikan secara statistik antara skor tiap butir dan skor total kuesioner. Nilai koefisien korelasi tiap butir berkisar antara 0,523 hingga 0,686 menunjukkan bahwa semua butir memiliki korelasi yang kuat. Selanjutnya berikut adalah hasil uji reliabilitas.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha
Variabel Y	,913
Variabel X1	,723
Variabel X2	,871
Variabel X3	,790

Secara umum, nilai *Cronbach's Alpha* mengindikasikan tingkat reliabilitas dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 6. Indikasi tingkat Reliabilitas

Nilai Cronbach's Alpha	Kategori
$> 0,8$	Tinggi
$0,4 - 0,8$	Cukup
$> 0,6$	Reliabel
$< 0,4$	Rendah

Berdasarkan hasil uji reliabilitas di atas, nilai *Cronbach's Alpha* variabel Y sebesar 0,913 menunjukkan bahwa kuesioner memiliki reliabilitas yang baik. Nilai *Cronbach's Alpha* variabel X1 sebesar 0,723 menunjukkan bahwa kuesioner memiliki reliabilitas yang cukup. Nilai *Cronbach's Alpha* variabel X2 sebesar 0,871 menunjukkan bahwa kuesioner memiliki

reliabilitas yang baik. Nilai *Cronbach's Alpha* variabel X3 sebesar 0,790 menunjukkan bahwa kuesioner memiliki reliabilitas yang sangat tinggi. Ini menunjukkan bahwa instrumen ini konsisten dalam mengukur seluruh variabel dan layak digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

Uji Prasyarat Analisis

1. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas sangat diperlukan dalam penelitian kuantitatif, karena lazim dijadikan asumsi sebagai persyaratan untuk analisis data (Amry, 2011). Berikut adalah hasil uji normalitas instrumen penelitian dengan 334 responden pada setiap variabel.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kecenderungan Melakukan Judi Online	<i>Financial Literacy</i>	<i>Peers</i>	<i>Self- Control</i>
Asymp. Sig. (2-tailed)		,097	,060	,069	,076

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa setiap variabel memiliki nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Hasil Uji Linearitas

Berikut adalah hasil uji linearitas instrumen penelitian dengan 334 responden pada setiap variabel.

Tabel 8. Hasil Uji Linearitas
ANOVA Table

		Sig.
Kecenderungan Melakukan Judi Online * Financial Literacy	<i>Deviation from Linearity</i>	,852
Kecenderungan Melakukan Judi Online * Peers	<i>Deviation from Linearity</i>	,610
Kecenderungan Melakukan Judi Online * Self-Control	<i>Deviation from Linearity</i>	,417

Hasil uji linearitas menunjukkan bahwa *Financial Literacy* (X1) dengan Kecenderungan Melakukan Judi Online (Y) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,852, *Peers* (X2) dengan Kecenderungan Melakukan Judi Online (Y) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,610, dan *Self-Control* (X3) dengan Kecenderungan Melakukan Judi Online (Y) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,417. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, yang berarti bahwa masing-masing variabel independen memiliki hubungan yang linear dengan variabel dependen, yaitu kecenderungan melakukan judi online.

3. Hasil Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas pada penelitian ini dilakukan dengan 2 metode yang berbeda, yaitu uji multikolinearitas – korelasi *product moment* dan uji multikolinearitas - VIF (*Varian Inflation Factor*).

Uji Multikolinearitas - Korelasi *Product Moment*

Berikut merupakan hasil uji multikolinearitas dengan metode korelasi *product moment*.

Tabel 9. Hasil Uji Multikolinearitas - Korelasi *Product Moment*

	<i>Correlations</i>		
	<i>Financial Literacy</i>	<i>Peers</i>	<i>Self-Control</i>
<i>Financial Literacy</i>	1	,509	,562
<i>Peers</i>		1	,621
<i>Self-Control</i>			1

Hasil uji multikolinearitas dengan korelasi *product moment* menunjukkan bahwa tidak terdapat multikolinearitas di antara variabel independen, karena semua nilai korelasi antar variabel berada di bawah 0,800. Rincian hasil korelasi menunjukkan bahwa korelasi antara *Financial Literacy* (X1) dan *Peers* (X2) sebesar 0,509, antara *Financial Literacy* (X1) dan *Self-Control* (X3) sebesar 0,562, serta antara *Peers* (X2) dan *Self-Control* (X3) sebesar 0,621. Dengan demikian, analisis regresi dapat dilanjutkan karena tidak ada indikasi adanya multikolinearitas.

Uji Multikolinearitas - VIF (*Varian Inflation Factor*)

Berikut merupakan hasil uji multikolinearitas dengan metode *VIF (Varian Inflation Factor)*.

Tabel 10. Hasil Uji Multikolinearitas - VIF (*Varian Inflation Factor*)

<i>Coefficients^a</i>	
	<i>Collinearity Statistic</i>
	VIF
<i>(Constant)</i>	
<i>Financial Literacy</i>	1,557
<i>Peers</i>	1,732
<i>Self-Control</i>	1,876

Hasil uji multikolinearitas dengan *Variance Inflation Factor* (VIF) menunjukkan bahwa tidak terdapat multikolinearitas di antara variabel independen, karena semua nilai VIF berada di bawah 10, yaitu: *Financial Literacy* (X1) memiliki VIF sebesar 1,557, *Peers* (X2) sebesar 1,732, dan *Self-Control* (X3) sebesar 1,876. Dengan demikian, analisis regresi dapat dilanjutkan karena tidak ada indikasi adanya multikolinearitas.

4. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Selanjutnya berikut adalah hasil uji heteroskedastisitas instrumen penelitian pada setiap variabel.

Tabel 11. Hasil Uji Heteroskedastisitas

ANOVA^b	
Model	Sig.
Regression	,106

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas menggunakan Uji Park, diperoleh nilai F sebesar 2,056 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,106 ($> 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat heteroskedastisitas, sehingga analisis regresi dapat dilanjutkan.

Hasil Uji Hipotesis

Uji Hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisa data. Dalam statistik sebuah hasil dapat dikatakan signifikan secara statistik jika kejadian tersebut hampir tidak mungkin disebabkan oleh faktor yang kebetulan, sesuai dengan batas probabilitas yang sudah ditentukan sebelumnya (Sutrisno, 2022). Selanjutnya berikut adalah hasil uji hipotesis penelitian, yaitu $H1 = X1$ terhadap Y , $H2 = X2$ terhadap Y , dan $H3 = X3$ terhadap Y .

Tabel 12. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	R	RSquare	F	Sig.
X1 terhadap Y	,745	,555	413,848	,000
X2 terhadap Y	,648	,420	240,412	,000
X3 terhadap Y	,716	,513	349,655	,000

1. Hipotesis 1: Terdapat pengaruh signifikan *Financial Literacy* terhadap Kecenderungan Melakukan Judi Online.

Hasil Uji Hipotesis tersebut menunjukkan bahwa koefisien regresi $R = 0,745$, artinya besar pengaruh *Financial Literacy* terhadap Kecenderungan Mahasiswa FEB UNY Melakukan Judi Online sebesar 0,745. Besarnya koefisien determinasi $R^2 = 0,555$, artinya 55,5% Kecenderungan Mahasiswa FEB UNY Melakukan Judi Online dipengaruhi oleh *Financial Literacy*, selebihnya sebesar 44,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Berdasarkan Hasil Uji Hipotesis tersebut dapat diketahui bahwa $F = 413,848$ dengan $Sig. = 0,000$. Karena $Sig. = 0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada taraf signifikansi 0,05 terdapat pengaruh yang signifikan *Financial Literacy* terhadap Kecenderungan Mahasiswa FEB UNY Melakukan Judi Online.

Temuan ini konsisten dengan penelitian oleh Lusardi & Mitchell (2014) yang menegaskan bahwa literasi keuangan memberikan perlindungan terhadap pengambilan keputusan finansial yang berisiko, termasuk berjudi. Literasi finansial berperan penting dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai pengelolaan keuangan yang bijak. Penelitian Haikal et al. (2023) juga menyebutkan bahwa pendidikan literasi finansial di kampus secara efektif dapat mengurangi keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas berisiko seperti judi online. Program literasi finansial yang mencakup pemahaman tentang manajemen risiko dan perencanaan keuangan terbukti meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk mengenali potensi kerugian dari perjudian. Selain itu, literasi finansial membantu mahasiswa untuk memahami dampak psikologis dari keputusan keuangan yang salah. Riswanto et al. (2024) menemukan bahwa individu dengan literasi finansial rendah lebih rentan terhadap perilaku adiktif seperti judi online, yang sering kali dilatarbelakangi oleh ketidakmampuan mengelola tekanan ekonomi dan sosial. Fenomena ini juga diperkuat oleh data dari Badan Pusat Statistik (2020), yang menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki akses internet luas tetapi tidak diimbangi dengan edukasi keuangan yang memadai. Suwardi et al., (2024) menyoroti pentingnya memberikan pendidikan literasi finansial secara

dini, terutama pada tahap awal kehidupan mahasiswa, untuk mencegah perilaku berisiko yang dapat merugikan stabilitas keuangan mereka.

Berdasarkan hasil uji statistik ditemukan bahwa *financial literacy* atau literasi keuangan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecenderungan mahasiswa FEB UNY untuk melakukan judi *online*. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi *financial literacy* mahasiswa maka semakin rendah pula kecenderungan mahasiswa tersebut untuk melakukan judi *online*. Dengan memahami konsep-konsep dasar seperti pengelolaan risiko, manfaat dari investasi jangka panjang, serta pengendalian keuangan, mahasiswa yang memiliki tingkat *financial literacy* yang lebih tinggi cenderung menyadari risiko melakukan judi *online*, sehingga dapat mengurangi kecenderungan untuk terlibat dalam judi *online*. *Financial literacy* ini penting karena tingkat *financial literacy* yang tinggi dikaitkan dengan penurunan tingkat kejahatan, baik kejahatan kekerasan maupun kejahatan properti (Sella, 2024).

2. Hipotesis 2: Terdapat pengaruh signifikan Peers terhadap Kecenderungan Melakukan Judi Online.

Hasil Uji Hipotesis tersebut menunjukkan bahwa koefisien regresi $R = 0,648$, artinya besarnya pengaruh *Peers* terhadap Kecenderungan Mahasiswa FEB UNY Melakukan Judi *Online* sebesar 0,648. Besarnya koefisien determinasi $R^2 = 0,420$, artinya 42% Kecenderungan Mahasiswa FEB UNY Melakukan Judi *Online* dipengaruhi oleh *Peers*, selebihnya sebesar 58% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Berdasarkan Hasil Uji Hipotesis tersebut dapat diketahui bahwa $F = 240,412$ dengan $\text{Sig.} = 0,000$. Karena $\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada taraf signifikansi 0,05 terdapat pengaruh yang signifikan *Peers* terhadap Kecenderungan Mahasiswa FEB UNY Melakukan Judi *Online*.

Hal ini sejalan dengan penelitian Nabilah, (2024), yang menyebutkan bahwa lingkungan sosial yang buruk dapat meningkatkan risiko perilaku judi pada remaja. Faktor seperti pengaruh teman sebaya yang sudah lebih dulu terlibat dalam judi online menjadi salah satu penyebab utama.

Lingkungan pertemanan berperan penting dalam pembentukan nilai dan perilaku seseorang. (Jannah et al., 2023) menyoroti bahwa lingkungan pertemanan yang positif dapat membantu mahasiswa mengembangkan nilai moral dan karakter, serta menyediakan dukungan sosial untuk mengatasi tekanan hidup. Sebaliknya, berada di lingkungan pertemanan yang negatif, terutama yang mendorong praktik judi online, meningkatkan peluang mahasiswa untuk terlibat. Dalam kasus ini, mahasiswa yang memiliki lingkungan pertemanan dengan perilaku negatif cenderung terdorong untuk mencoba dan akhirnya terjebak dalam praktik judi.

Penelitian ini juga menegaskan hasil dari (Sahputra et al., 2022), yang menyatakan bahwa perilaku kecanduan judi online sering kali didorong oleh rasa ingin diterima dalam kelompok sosial. Remaja atau mahasiswa yang merasa bahwa berjudi online adalah cara untuk diterima oleh kelompoknya cenderung lebih rentan untuk mencoba aktivitas tersebut. Hal ini diperkuat oleh temuan penelitian lainnya yang menunjukkan bahwa faktor sosial,

seperti tekanan kelompok, dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap keputusan seseorang, termasuk dalam aktivitas perjudian.

Selain itu, individu yang berusaha memenuhi harapan sosial atau ingin membuktikan dirinya kepada teman-temannya lebih cenderung terpengaruh untuk berjudi. Keinginan untuk mendapatkan "pengakuan" di lingkaran pertemanan sering kali membuat mahasiswa mengabaikan risiko finansial maupun sosial dari aktivitas tersebut. Fenomena ini diperparah oleh akses mudah terhadap platform judi online, yang mempermudah mereka untuk terlibat

Berdasarkan hasil uji statistik ditemukan bahwa teman sebaya (*peers*) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecenderungan mahasiswa FEB UNY untuk melakukan judi *online*. Hal ini menunjukkan jika mahasiswa memiliki lingkungan pertemanan yang positif maka mahasiswa tersebut memiliki kecenderungan melakukan judi *online* yang lebih rendah. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Putri, 2024), yaitu lingkungan pertemanan yang positif dapat membantu mahasiswa dalam pengembangan nilai-nilai moral dan karakter, serta menyediakan dukungan sosial yang penting untuk mengatasi tekanan dan *stres*, sambil juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan empati; sementara lingkungan yang negatif dapat mempengaruhi perilaku mahasiswa secara negatif. Ketika seorang mahasiswa berada dalam lingkungan yang mendorong praktik judi *online*, kemungkinan besar mereka akan ikut terdorong untuk melakukan judi *online*.

3. Hipotesis 3: Terdapat pengaruh signifikan *Self-Control* terhadap Kecenderungan Melakukan Judi Online.

Hasil Uji Hipotesis tersebut menunjukkan bahwa koefisien regresi $R = 0,718$, artinya besarnya pengaruh *Self-Control* terhadap Kecenderungan Mahasiswa FEB UNY Melakukan Judi *Online*. Besarnya koefisien determinasi $R^2 = 0,513$, artinya 51,3% Kecenderungan Mahasiswa FEB UNY Melakukan Judi *Online* dipengaruhi oleh *Self-Control*, selebihnya sebesar 48,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Hal ini menegaskan pentingnya peran pengendalian diri dalam mengurangi perilaku berisiko. Hasil ini sejalan dengan temuan Yusuf (2024), yang menyatakan bahwa penerapan teknik pengendalian diri secara signifikan dapat menurunkan kebiasaan berjudi daring pada siswa. Berdasarkan Hasil Uji Hipotesis tersebut dapat diketahui bahwa $F = 349,655$ dengan $Sig. = 0,000$. Karena $Sig. = 0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada taraf signifikansi 0,05 terdapat pengaruh yang signifikan *Self-Control* terhadap Kecenderungan Mahasiswa FEB UNY Melakukan Judi *Online*. Penelitian Fahrezi & Simbolon (2024) mendukung hasil ini, meskipun kontribusi kontrol diri terhadap kecanduan game judi online hanya sebesar 1,9%, mengindikasikan adanya faktor lain yang memengaruhi perilaku tersebut.

(Purnama, 2021) mendefinisikan kontrol diri sebagai kemampuan seseorang untuk mengarahkan perilakunya sesuai dengan moral, norma, dan aturan masyarakat, yang relevan dengan hasil penelitian bahwa mahasiswa dengan tingkat kontrol diri yang tinggi cenderung mampu menghindari perjudian daring. Selanjutnya, (Yusuf, 2024) menunjukkan efektivitas teknik pengendalian diri, yang melibatkan pemantauan diri, evaluasi diri, dan pengukuhan diri, dalam menurunkan perilaku berjudi daring. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi

berbasis pengendalian diri dapat menjadi solusi yang efektif dalam menangani kecenderungan berjudi daring. Namun, faktor-faktor eksternal seperti tekanan teman sebaya dan perkembangan sosial, seperti yang diidentifikasi oleh Mbayang (2024), juga perlu diperhatikan dalam mengatasi perilaku ini.

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *Self-Control* atau kontrol diri dengan kecenderungan untuk berjudi *online*. Artinya, jika tingkat kontrol dirinya tinggi maka dapat membantu mahasiswa tersebut terhindar dari perilaku berisiko seperti berjudi *online*. Sebaliknya, semakin rendah tingkat kontrol diri mahasiswa, maka semakin besar kemungkinan mahasiswa tersebut melakukan judi *online*. Hal ini sejalan dengan penel Marsela & Supriatna (2019) kontrol diri merupakan kemampuan seseorang untuk menentukan perilakunya berdasarkan batasan tertentu, seperti moral, norma, etika, dan aturan di masyarakat dengan harapan agar perilaku mengarah ke perilaku positif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh *financial literacy*, *peers*, dan *self-control* terhadap kecenderungan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Yogyakarta (FEB UNY) melakukan judi online, dapat disimpulkan bahwa ketiga variabel tersebut memiliki pengaruh yang signifikan. Mahasiswa dengan tingkat *financial literacy* yang tinggi cenderung memiliki kecenderungan yang lebih rendah untuk melakukan judi online. Literasi keuangan membantu mahasiswa memahami risiko finansial dan membuat keputusan yang bijak terkait pengelolaan keuangan mereka, dengan pengaruh signifikan sebesar 55,5%. Selain itu, lingkungan pertemanan (*peers*) memainkan peran penting dalam membentuk kecenderungan berjudi online. Mahasiswa yang berada dalam lingkungan pertemanan yang mendukung perilaku positif cenderung terhindar dari aktivitas judi online, sementara lingkungan yang negatif meningkatkan risiko keterlibatan, dengan pengaruh sebesar 42%.

Selanjutnya, *self-control* atau kemampuan pengendalian diri menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kecenderungan berjudi online sebesar 51,3%. Mahasiswa dengan kemampuan kontrol diri yang tinggi lebih mampu menahan diri dari perilaku impulsif, termasuk judi online. Sebaliknya, rendahnya kemampuan pengendalian diri meningkatkan risiko keterlibatan dalam aktivitas tersebut.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa faktor internal seperti *financial literacy* dan *self-control* serta faktor eksternal seperti *peers* secara bersama-sama memengaruhi kecenderungan mahasiswa FEB UNY untuk berjudi online. Oleh karena itu, diperlukan intervensi strategis yang meliputi program edukasi literasi keuangan, pengembangan keterampilan pengendalian diri, serta pembentukan lingkungan sosial yang positif untuk mengurangi prevalensi judi online di kalangan mahasiswa. Selain itu, penelitian ini membuka peluang untuk studi lanjutan yang melibatkan faktor-faktor lain, seperti pengaruh media sosial, tekanan akademis, atau kondisi ekonomi, guna memperkaya pemahaman terhadap fenomena ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Almarashdeh, I. (2018). AN OVERVIEW OF TECHNOLOGY EVOLUTION: INVESTIGATING THE FACTORS INFLUENCING NON-BITCOINS USERS TO ADOPT BITCOINS AS ONLINE PAYMENT TRANSACTION METHOD. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 15(13). www.jatit.org
- Amry, Z. (2011). *Seminar nasional pembelajaran matematika berbasis ICT yang menyenangkan dan berkarakter* (Hasratuddin, M. Firdaus, & S. I. Al-Idrus, Eds.). Universitas Negeri Medan.
- Ansori, I. (2024). *Financial Freedom Dalam Keluarga Perspektif Al-Qur'an*. Institut PTIQ Jakarta.
- Aprilia, N., Pratikto, H., & Aristawati, A. R. (2023). Kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online: Bagaimana peran self-control? *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 888–895.
- Aprilia, N., Pratikto, H., Aristawati, A. R., & Psikologi, F. (2023). Kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online: Bagaimana peran self-control? *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 888–895.
- Aritonang, M. P., Sadalia, I., & Muluk, C. (2023). The Effect of Financial Literacy and Financial Inclusion on MSMEs Performance. In *Proceedings of the 19th International Symposium on Management (INSYMA 2022)* (pp. 356–368). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-008-4_46
- Astuti, M. (2024). Dampak Lingkaran (Circle) Pertemanan Terhadap Moral dan Karakteristik Mahasiswa. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(2), 1369–1383. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i2.582>
- Badan Pusat Statistik. (2020). *Statistik Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi 2020*. Badan Pusat Statistik Indonesia.
- Chintya Siringoringo, A., Yunita, S., Negeri Medan, U., William Iskandar Ps, J. V, Percut Sei Tuan, K., Deli Serdang, K., & Utara, S. (2024). Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak dan Upaya Pencegahannya. *Journal on Education*, 06(02), 10948–10956.
- Danarharris, D., & Sahrul, M. (2024). Dampak Adiksi Perjudian Online Slot pada Remaja Usia 18-21 tahun di Kelurahan Rengas (Studi Kasus di Kelurahan Rengas, Kecamatan Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan). *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 5(1). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/kais>
- Database Peraturan BPK. (2024, June 14). *Keputusan Presiden (Keppres) Nomor 21 Tahun 2024 tentang Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian Daring*. Database Peraturan BPK. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/288541/keppres-no-21-tahun-2024>
- Devita Savitri. (2024, August 2). *RI Jadi Negara dengan Pemain Judi Online Terbanyak, Ini Penyebabnya Kata Dosen UI* *Baca artikel detikedu, "RI Jadi Negara dengan Pemain Judi Online Terbanyak, Ini Penyebabnya Kata Dosen UI*. DetikEdu.
- Elinggrawati, Rahmat, T., Aprison, W., & Fitri, H. (2023). Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 153–161. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7567350>
- Fahrezi, D., & Simbolon, H. (2024). PENGARUH kontrol diri terhadap kecenderungan game judi online higgs domino pada remaja di kota medan. *Dharmas Education Journal*, 4(3), 341–350. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal
- Gainsbury, S. (2013). Internet Gaming and Disordered Gambling. In *The Wiley-Blackwell Handbook of Disordered Gambling* (pp. 361–385). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118316078.ch17>

- Hagger, M. S., Cheung, M. W. L., Ajzen, I., & Hamilton, K. (2022). Perceived Behavioral Control Moderating Effects in the Theory of Planned Behavior: A Meta-Analysis. *Health Psychology*. <https://doi.org/10.1037/hea0001153>
- Haikal, M., Nabila, D., & Hafizi, M. Z. (2023). Literasi Finansial sebagai Upaya Pencegahan Judi Online di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan & Pengajaran*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.62238>
- Haris, A., & Jamali, Y. (2017). Mengelola stres di sekolah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 159–180. <http://jurnal.lp2msasbabel.ac.id>
- Jannah, N. Z., Santoso, G., Asiah, N., Suryadi, A., Sumardi, A., & Fitriah, A. (2023). Meniti Jalan Spiritualitas: Eksplorasi Karakter Spiritual Abad ke-21 di Mahasiswa FIP UMJ. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 02(06), 2023.
- Jin, J., Liu, S., & Nainar, K. (2022). Financial literacy and crime incidence. *Corporate Ownership and Control*, 19(4), 72–79. <https://doi.org/10.22495/cocv19i4art7>
- Lubis, A. H., & Mardianto. (2024). The relationship between online gambling behavior with emotional disorders of collage student. *In Trend : International Journal of Trends in Global Psychological Science and Education*, 1(2), 37–44. <https://doi.org/10.62260/intrend.v1i2.123>
- Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2014). The economic importance of financial literacy: Theory and evidence. *Journal of Economic Literature*, 52(1), 5–44. <https://doi.org/10.1257/jel.52.1.5>
- Marsela, R. D., & Supriatna, M. (2019). Kontrol Diri: Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research*, 3(2), 65–69. http://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling
- Mbayang, C. M. (2024). Pergaulan Bebas di Kalangan Remaja. *JLEB: Journal of Law Education and Business*, 2(1).
- MPR RI. (2024). Indonesia Darurat Judi Online: Perangi dan Berantas Judi Online Hingga Akarnya. *MAJELIS*, 07/TH.XVIII/VII/2024. https://mpr.go.id/img/majalah/file/1720764541_file_mpr.pdf
- Nabilah, J. (2024). *Judi online ditinjau dari lingkungan pergaulan pada remaja late adolescence menggunakan konseling individu di desa harjosari lor kabupaten tegal* [Skripsi]. Universitas Pancasakti Tegal.
- Nabilah Muhamad. (2023, September 27). *Tren Judi Online di Indonesia Terus Meningkat, Nilainya Tembus Rp100 T pada 2022*. Databox.
- Nurfand, L. N., Salsabila, M. C., Ahsanah, L. H. D., & Hidayat, D. R. N. S. (2023). Implikasi Lingkungan Pertemanan Terhadap Perkembangan Karakter Siswa SD Dalam Perspektif Psikologi. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 4(1), 82–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.55583/jkip.v4i1.578>
- Presiden Republik Indonesia. (2024, June 12). *Presiden Jokowi Ajak Masyarakat Bersatu Berantas Judi Online*. Biro Pers, Media, Dan Informasi Sekretariat Presiden. <https://www.presidentri.go.id/siaran-pers/president-jokowi-ajak-masyarakat-bersatu-berantas-judi-online/>
- Purnama, M. P. (2021). *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Perilaku Konsumtif Mahasiswa pada masa Pandemi Covid-19*. UIN Raden Intan Lampung.
- Putri, D. A. R. (2024). *Hubungan antara dukungan sosial dengan quarter life crisis pada mahasiswa tingkat akhir*. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Riswanto, M. F., Kamal, M., & Badaru, B. (2024). Pelaksanaan Fungsi Kepolisian Dalam Menanggulangi Perjudian Online. *Journal of Lex Philosophy (JLP)*, 5(2).

- Saeedi, A., & Hamed, M. (2018). *Financial Literacy*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-77857-0>
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 139. <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>
- Sella. (2024). *Pengaruh financial literacy dan financial self- efficacy terhadap financial management behavior pengguna paylater*. Sekolah tinggi ilmu ekonomi pembangunan tanjungpinang.
- Setiawan, H. G. (2023). *HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN PERILAKU JUDI ONLINE PADA REMAJA* [Universitas Semarang]. <https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/F11A/2019/F.131.19.0196/F.131.19.0196-15-File-Komplit-20230919093015.pdf>
- Sudirman, N. A., Rahayu, A. P., Pattipeilohy, P., Meriyati, & Mutmainnah, I. (2024). Manajemen Pendidikan Karakter pada Remaja Generasi Z dalam Mengelola Kondisi Emosional. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 7(5), 1862–1873. <https://doi.org/10.56338/jks.v4i8.1942>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sutrisno. (2022). *Pengujian Hipotesis*. Universitas Medan Area .
- Suwardi, D., Cita, F. P., & Oktapiani, S. (2024). Dampak Literasi Keuangan, Literasi Ekonomi, dan Pendapatan Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi Generasi Z (Studi Kasus Pada Mahasiswa FEB UTS). *JURNAL ILMIAH RAFLESIA AKUNTANSI*, 10(2).
- Świecka, B., Grzesiuk, A., Korczak, D., & Wyszowska-Kaniewska, O. (2019). *Financial Literacy and Financial Education: Theory and Survey*. Walter de Gruyter GmbH.
- Tempo.co. (2024, June 24). *4 Negara Ini Kendalikan Mayoritas Bandar Judi Online di Indonesia*. Tempo.Co.
- Wirareja, Y., & Sa'adah, N. (2024). DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP KESEHATAN MENTAL MAHASISWA THE IMPACT OF ONLINE GAMBLING ON STUDENTS' MENTAL HEALTH. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam*, 7(1), 103–118.
- Yushita, A. N. (2017). Pentingnya Literasi Keuangan Bagi Pengelolaan Keuangan Pribadi. *Jurnal Nominal*, 11(1). <https://doi.org/10.21831/nominal.v6i1.14330>
- Yusuf, S. (2024). Penerapan teknik self-control dalam mengurangi perilaku game judi onlinehiggs domino di SMKS 45 Kalosi. *Journal of Interdisipliner*, 1(2).