



Mengurangi Judi Online Pada Remaja Melalui Pemahaman QS-Al Baqarah 219

Wafis Marsella
wafissella@gmail.com

Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

Correspondence Author : Wafis Marsella
Telp : 083119911915
E-mail : wafissella@gmail.com

Abstrak

Kata kunci:

Judi online; remaja; Ini bertujuan menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi keterlibatan remaja pengaruh teman; dalam judi online serta peran agama dan niat internal dalam proses penghentian kemenangan awal; perilaku tersebut. Metode yang digunakan adalah pendekatan Penelitian kualitatif akses digital; dengan teknik wawancara mendalam, kemudian dianalisis melalui tahapan open religiositas; motivasicoding, axial coding, dan selective coding. Hasil penelitian menunjukkan bahwa internal; perilaku pengaruh teman merupakan pemicu utama inisiasi judi online, sebagaimana adiksi; analisis kualitatif; informan mengungkapkan bahwa mereka tergoda bermain setelah melihat teman pembelajaran sosial. perilaku (reward loop) yang mendorong remaja untuk terus berjudi meskipun mengalami kerugian. Kemudahan akses teknologi, seperti smartphone dan dompet digital, mempercepat siklus perjudian dan meningkatkan impulsivitas. Dampak yang muncul tidak hanya berupa kerugian finansial, tetapi juga keretakan hubungan keluarga, hilangnya kepercayaan, serta tekanan psikologis yang memperburuk kecanduan. Penelitian juga menemukan bahwa aktivitas keagamaan dapat mengurangi intensitas berjudi melalui pembatasan waktu dan perilaku, namun agama tidak berfungsi efektif tanpa dukungan niat internal yang kuat. Informan menegaskan bahwa kemampuan berhenti sepenuhnya bergantung pada kesadaran dan tekad pribadi. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa perilaku judi online pada remaja merupakan hasil interaksi faktor sosial, psikologis, dan spiritual, serta memerlukan intervensi yang holistik untuk pencegahan maupun penanganannya. Temuan ini memberikan kontribusi penting bagi pendidik, keluarga, dan lembaga terkait dalam merancang program pendampingan remaja yang berfokus pada regulasi diri, literasi digital, dan spiritualitas.

Abstract

Keywords:
online gambling;
adolescents; peer
influence; early wins;
digital access;
religiosity; intrinsic
motivation; addiction
behavior; qualitative

This study aims to analyze the factors influencing adolescents' involvement in strengthens gambling behavior and encourages repeated participation despite accumulating losses. The accessibility of digital technology – such as online gambling and to examine the role of religiosity and internal motivation in the process of ceasing such behavior. Using a qualitative approach, data were collected through in-depth interviews and analyzed using open coding, axial coding, and selective coding. The findings reveal that peer influence is the primary trigger for initiating online gambling, as participants reported becoming interested



E-ISSN: 3047-2717

DOI : <http://dx.doi.org/10.29300/istisyfa>

analysis; social learn

after observing friends winning significant amounts. Early wins then create a reinforcement loop that smartphones and e-wallets – further accelerates gambling activities by making transactions fast, discreet, and highly impulsive. The consequences extend beyond financial harm, including damaged family relationships, loss of trust, emotional distress, and increased susceptibility to addictive patterns. The study also indicates that religious activities help regulate gambling behavior by limiting screen time and diverting attention toward spiritual engagement; however, religiosity alone is insufficient without strong internal intention. Participants emphasized that the ability to stop gambling depends largely on personal determination and self-awareness. Overall, the study concludes that adolescent online gambling behavior is shaped by the interplay of social, psychological, and spiritual factors, and that effective prevention and intervention require holistic strategies that strengthen self-regulation, digital literacy, and moral-spiritual grounding. These findings provide valuable insights for educators, parents, and institutions in developing targeted support programs to address online gambling among adolescents

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan signifikan terhadap pola perilaku masyarakat, khususnya remaja yang merupakan kelompok pengguna internet paling intensif. Akses internet yang semakin mudah melalui smartphone memungkinkan remaja mengeksplorasi berbagai bentuk aktivitas digital, termasuk perjudian berbasis daring. Perjudian online atau online gambling telah berkembang menjadi fenomena sosial baru yang tidak hanya mengancam stabilitas ekonomi dan psikologis individu, tetapi juga melemahkan fondasi moral generasi muda (Livingstone & Rintoul, 2020). Hasil observasi lapangan peneliti menunjukkan bahwa banyak remaja terlibat judi online bukan karena kebutuhan finansial, melainkan karena faktor hiburan, rasa penasaran, tekanan teman sebaya, dan minimnya kontrol diri. Hal ini memperkuat bahwa judi online tidak bisa lagi dilihat sebagai pelanggaran hukum semata, tetapi sebagai krisis moral dan spiritual yang berakar pada ketidakmampuan remaja mengelola dorongan internal di tengah gempuran teknologi.

Dalam perspektif ajaran Islam, QS. Al-Baqarah ayat 219 memberikan fondasi normatif yang sangat relevan dengan fenomena tersebut. Ayat ini menjelaskan bahwa di dalam judi terdapat sedikit manfaat, tetapi dosa – atau mudaratnya – jauh lebih besar. Para mufassir seperti Al-Qurthubi (2006) dan Ibn Katsir (2000) menegaskan bahwa judi termasuk maysir, suatu bentuk aktivitas spekulatif yang merusak akal, melemahkan pertimbangan moral, dan menjauhkan manusia dari tanggung jawab spiritual. Penelitian lapangan peneliti menunjukkan bahwa sebagian remaja memahami judi sebagai hiburan atau peluang “uang cepat”, tetapi tidak memahami konstruksi moral dan spiritual di balik larangan tersebut. Di sinilah letak kebaruan penelitian ini: mengaitkan pemahaman ayat Al-Qur'an dengan fenomena kecanduan judi online remaja yang memiliki kompleksitas psikologis dan sosial di era digital. Judi online berdampak tidak hanya pada individu, tetapi juga pada struktur sosial yang lebih luas. Sumardianto dkk. (2024) menunjukkan bahwa transaksi judi online di Indonesia telah mencapai ratusan triliun rupiah dalam beberapa tahun terakhir, sebuah angka yang merepresentasikan meluasnya skala permasalahan ini. Berbagai penelitian juga menyebutkan bahwa judi online dapat menyebabkan depresi, kecemasan, keretakan hubungan keluarga, dan tindakan kriminal untuk menutupi kerugian finansial (Annisa et al., 2024; Fadli et al., 2025).

Data lapangan yang ditemukan peneliti menunjukkan pola serupa: remaja yang



E-ISSN: 3047-2717

DOI : <http://dx.doi.org/10.29300/istisyfa>

kecanduan judi online mengalami penurunan prestasi akademik, gangguan tidur, perubahan perilaku, dan kerenggangan hubungan dengan orang tua. Secara empiris, hal ini menegaskan bahwa persoalan judi online tidak bisa diselesaikan hanya dengan pemblokiran situs, tetapi membutuhkan pendekatan komprehensif yang menyentuh aspek kognitif, emosional, sosial, dan spiritual remaja. Lingkungan keluarga menjadi faktor protektif terpenting dalam mengarahkan perilaku remaja, terutama dalam menghadapi risiko digital seperti judi online. Ahla, Irhamudin, dan Setiawan (2024) menyatakan bahwa pola komunikasi keluarga yang buruk, lemahnya pendidikan moral, dan kurangnya pengawasan dapat meningkatkan kerentanan remaja terhadap perjudian digital. Hasil wawancara lapangan peneliti memperkuat temuan tersebut: banyak orang tua tidak memahami mekanisme judi online, sehingga tidak mampu melakukan pengawasan tepat. Selain itu, sebagian orang tua tidak memberikan pendidikan agama yang memadai sehingga remaja tidak memiliki landasan teologis untuk memahami larangan judi. Kebaruan penelitian ini terlihat pada temuan bahwa efektivitas pencegahan tidak hanya bergantung pada intensitas pengawasan orang tua, tetapi pada kualitas komunikasi spiritual berbasis pemahaman QS. Al-Baqarah ayat 219 dalam keluarga.

Dari perspektif psikologi perkembangan, remaja berada pada tahap krusial dalam membentuk identitas diri dan kontrol emosi. Faktor neurobiologis seperti perkembangan korteks prefrontal yang belum optimal membuat mereka lebih rentan pada perilaku impulsif dan pencarian sensasi (Steinberg, 2017). Hal ini menjelaskan mengapa judi online yang menawarkan sensasi kemenangan cepat sangat menarik bagi remaja. Kajian Dahlia (2023) mendapati bahwa remaja mengalami euforia sesaat ketika menang, dan merasa bersalah serta depresi ketika kalah, tetapi tetap melanjutkan permainan karena dorongan dopamin. Temuan lapangan peneliti mengonfirmasi gejala psikologis serupa: remaja menunjukkan pola reward seeking behavior yang mirip kecanduan. Integrasi temuan psikologis dan pendekatan Qur'ani adalah salah satu kebaruan penelitian ini, yaitu menghadirkan pemahaman agama sebagai terapi moral (moral corrective therapy) untuk membantu remaja mengontrol impuls negatif.

Selain dimensi psikologis, kondisi sosial-ekonomi juga berpengaruh besar. Sari dkk. (2024) menunjukkan bahwa remaja dari keluarga pekerja migran rentan menggunakan uang remitansi untuk kebutuhan konsumtif termasuk judi, karena kurangnya pendidikan pengelolaan keuangan. Dalam pengamatan lapangan peneliti, terdapat pola bahwa remaja yang memiliki akses uang jajan berlebih tanpa pengawasan lebih mudah tergiur menggunakan uang tersebut untuk berjudi. Hal ini menegaskan perlunya pendidikan finansial berbasis nilai Islam, karena QS. Al-Baqarah ayat 219 tidak hanya berbicara tentang larangan, tetapi juga tentang etika dalam pengelolaan harta.

Kesadaran hukum terkait judi online di kalangan remaja juga masih rendah. Padahal, judi secara tegas dilarang dalam KUHP Pasal 303 dan UU ITE Pasal 27 ayat (2). Hasil wawancara peneliti menunjukkan bahwa remaja mengetahui bahwa judi "bermasalah", tetapi tidak mengetahui konsekuensi hukumnya. Temuan ini memperkuat analisis Kusumaringin & Suhardi (2023) bahwa pendidikan hukum masyarakat belum menjangkau generasi muda secara efektif. Di sinilah relevansi QS. Al-Baqarah ayat 219, karena ayat tersebut memberikan perspektif moral yang lebih kuat daripada sekadar ancaman hukuman.

Upaya pemerintah melalui patroli siber, pemblokiran situs, dan edukasi publik memang telah dilakukan, namun belum menyentuh akar masalah. Amanda & Ramli (2024) menunjukkan bahwa meskipun situs-situs judi diblokir, remaja tetap mencari alternatif melalui VPN atau



E-ISSN: 3047-2717

DOI : <http://dx.doi.org/10.29300/istisyfa>

aplikasi tidak resmi. Temuan lapangan peneliti menunjukkan pola yang sama. Ini menegaskan bahwa pendekatan struktural saja tidak cukup. Solusi harus menyentuh aspek kesadaran diri – self-awareness – yang dapat dibangun melalui pendidikan spiritual berbasis Al-Qur'an.

Program literasi digital menjadi salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran remaja terhadap risiko judi online. Supardi dkk. (2024) menemukan peningkatan pemahaman remaja lebih dari 30% setelah mengikuti pelatihan literasi digital. Namun penelitian ini menemukan novelty bahwa literasi digital tanpa integrasi nilai agama hanya menghasilkan kesadaran kognitif, belum menyentuh kesadaran afektif dan moral. Oleh karena itu, peneliti mengusulkan model Digital-Religious Integrated Literacy (DRIL), yaitu pendekatan literasi digital yang dipadukan dengan internalisasi QS. Al-Baqarah ayat 219 sebagai penguatan moral.

Dengan demikian, judi online merupakan persoalan multidimensional yang memerlukan pendekatan multidisipliner: agama, psikologi, teknologi, dan pendidikan. Pemahaman terhadap QS. Al-Baqarah ayat 219 dapat menjadi strategi dakwah edukatif yang tidak hanya memberikan larangan, tetapi juga memberikan argumentasi rasional, spiritual, dan moral mengenai dampak perjudian. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi antara analisis empiris lapangan dengan pendekatan Qur'ani dalam membentuk kerangka pencegahan perilaku judi online pada remaja. Dengan model pendekatan tersebut, pendidikan keluarga, sekolah, dan masyarakat dapat berjalan lebih efektif dalam menciptakan generasi muda yang berakhlak, cerdas digital, dan mampu menghindari perilaku destruktif yang merusak masa depan mereka.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, yang bertujuan untuk memahami fenomena remaja aktif dalam judi online secara mendalam dalam konteks natural melalui penggalian makna, pengalaman, dan persepsi subjek penelitian. Penelitian dilaksanakan pada lokasi di Kota Bengkulu yang dipilih secara purposive sesuai relevansi dengan fokus penelitian, dengan melibatkan tiga informan utama RA (21), KA (17), VAEP (16) yang dipilih berdasarkan teknik purposive sampling karena memenuhi kriteria pengalaman langsung, pemahaman yang memadai, keterlibatan aktif, serta kesediaan untuk memberikan data secara terbuka dan komprehensif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam semi-terstruktur, observasi partisipatif, dan dokumentasi sebagai bentuk triangulasi teknik untuk memperkuat keabsahan data. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, yang berperan sebagai perencana, pengumpul data, penganalisis, dan pelapor hasil penelitian, dengan dukungan pedoman wawancara, lembar observasi, dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan secara induktif hingga diperoleh temuan yang valid dan bermakna. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil analisis data menunjukkan bahwa faktor utama yang mendorong remaja terlibat dalam judi online adalah pengaruh teman, kemenangan awal sebagai penguat, kemudahan akses teknologi, serta niat internal yang lemah dalam mengontrol perilaku. Pada tahap open coding, seluruh informan mengungkapkan bahwa mereka mulai berjudi karena mengikuti lingkungan sosial. Informan menyatakan, "Karena melihat kawan menang banyak, jadi saya tergiur main judi



E-ISSN: 3047-2717

DOI : <http://dx.doi.org/10.29300/istisyfa>

online". Fenomena ini juga diperkuat oleh informan yang menjelaskan bahwa ia terdorong setelah melihat temannya menang berkali-kali: "*melihat teman menang besar... lama-lama coba sekali siapa tau menang*". Selain itu, kemenangan awal terbukti menjadi pemicu perulangan perilaku. Hal ini tampak jelas ketika informan menceritakan, "*Awalnya saya judi 50 ribu, menang 200 ribu... lalu main lagi... akhirnya habis*", menunjukkan adanya reward loop yang memicu perilaku kompulsif.

Di sisi lain, kemudahan akses digital mendorong intensitas perjudian menjadi lebih tinggi. Informan menggambarkan bagaimana dompet digital dan gawai mempermudah transaksi: "*Sekarang uang digital mudah diakses, jadi berjudi juga lebih gampang*". Dampaknya tidak hanya bersifat finansial, tetapi juga sosial dan psikologis. Salah satu informan menjelaskan, "*Walaupun tidak ada uang, saya tetap minjam ke kawan atau orang tua, dan jadi pembohong sama orang tua*". Temuan ini memperlihatkan bahwa judi online memberikan konsekuensi berupa hilangnya kepercayaan keluarga dan hubungan sosial yang terganggu. Meski sebagian informan berusaha mengurangi judi, kecanduan tetap mendominasi, sebagaimana diungkapkan: "*Namanya sudah kecanduan jadi susah berhentinya*". Selain faktor eksternal, peran agama muncul sebagai mekanisme penahan perilaku. Informan menjelaskan bahwa aktivitas ibadah dapat mengurangi akses terhadap HP dan mencegah pikiran menuju judi online: "*Sholat, membaca Alquran, jadi mengurangi bermain handphone agar tidak memikirkan judi*". Namun demikian, semua informan menegaskan bahwa faktor kunci dalam perubahan perilaku adalah niat internal, bukan sekadar norma agama. Sebagaimana ditegaskan: "*kalau niat kita ingin berhenti ya berhenti, tidak akan mudah terpengaruh*".

Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa perilaku judi online pada remaja merupakan hasil dari interaksi antara faktor sosial, psikologis, dan spiritual yang saling berpengaruh. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh teman adalah faktor paling dominan dalam mendorong remaja terlibat judi online. Hal ini sejalan dengan teori social learning Bandura (1977), yang menegaskan bahwa individu belajar melalui observasi dan imitasi terhadap perilaku orang lain yang dianggap signifikan. Ketika informan menyatakan, "*melihat kawan menang banyak, jadi saya tergiur*", hal ini mencerminkan bahwa remaja memodelkan perilaku dari lingkungannya. Penelitian Savolainen et al. (2018) juga mendukung temuan ini dengan menyebut bahwa kelompok sebaya merupakan salah satu prediktor terkuat perilaku judi pada remaja. Selain sosial, faktor psikologis berupa kemenangan awal menjadi mekanisme penguatan yang memperkuat keterlibatan perjudian. Kemenangan awal menciptakan ekspektasi tidak realistik bahwa hasil positif dapat terus terjadi, sebagaimana terlihat pada pernyataan informan: "*modal kecil naik 200, naik lagi 400, naik lagi sejuta*". Dalam literatur adiksi, fenomena ini dikenal sebagai early win effect yang memicu pelepasan dopamin dan meningkatkan motivasi untuk terus berjudi (Calado & Griffiths, 2023). Kemenangan awal juga memperkuat bias kognitif seperti illusion of control dan chasing loss, yang membuat individu merasa mampu memperbaiki kerugian melalui taruhan berikutnya.

Peran teknologi digital memperburuk intensitas adiksi karena memberikan akses tanpa batas. Informan menyebutkan, "*uang digital mudah diakses, jadi berjudi juga lebih gampang*". Literatur mendukung temuan ini, di mana jebakan online gambling semakin kuat karena transaksi cepat, anonim, dan minim hambatan emosional (Fahrudin et al., 2024). Platform digital meningkatkan impulsivitas dan mempersingkat jarak antara keinginan dan tindakan, sehingga membuat remaja lebih rentan melakukan perjudian secara kompulsif. Dampak sosial yang



E-ISSN: 3047-2717

DOI : <http://dx.doi.org/10.29300/istisyfa>

muncul sangat signifikan, mencakup keretakan relasi dan hilangnya kepercayaan. Pernyataan informan seperti *"jadi pembohong sama orang tua... keluarga tidak percaya lagi"* menunjukkan bahwa judi online memengaruhi struktur sosial remaja secara langsung. Temuan ini selaras dengan laporan Reuters (2024) bahwa judi online di Indonesia meningkatkan konflik keluarga, tekanan ekonomi, dan ketidakstabilan sosial. Adiksi yang berkembang pada remaja juga meningkatkan risiko stres, kecemasan, dan potensi perilaku kriminal seperti manipulasi dan peminjaman uang secara tidak sehat.

Dari sisi religiusitas, penelitian menemukan bahwa agama memiliki peran sebagai faktor protektif, namun bukan faktor penentu utama. Aktivitas spiritual seperti sholat dan membaca Alquran membantu mengurangi keterpaparan terhadap HP, sebagaimana diungkapkan: *"waktu luang untuk membaca Alquran, mengurangi bermain handphone"*. Studi Mutti-Packer et al. (2017) menunjukkan bahwa religiositas dapat menurunkan kecenderungan berjudi jika nilai-nilai tersebut benar-benar terinternalisasi. Namun pada kenyataannya, agama hanya efektif jika didukung komitmen internal, bukan sekadar pembatas lingkungan. Faktor paling menentukan dalam perubahan perilaku adalah niat internal (intrinsic motivation). Informan menunjukkan bahwa perubahan hanya efektif jika muncul dari kesadaran diri, sebagaimana ditegaskan: *"kalau niat kita ingin berhenti ya berhenti"*. Literatur klasik dalam studi adiksi juga mendukung temuan ini. Marlatt dan Donovan (2005) menegaskan bahwa motivasi internal adalah inti keberhasilan rehabilitasi adiksi, sedangkan motivasi eksternal bersifat sementara. Dengan demikian, intervensi yang berpihak pada remaja harus menekankan pembentukan niat, regulasi diri, dan strategi kognitif untuk mencegah kekambuhan.

KESIMPULAN

Ini menyimpulkan bahwa keterlibatan remaja dalam judi online merupakan hasil dari interaksi kompleks antara pengaruh sosial, penguatan psikologis melalui kemenangan awal, kemudahan akses teknologi, serta minimnya regulasi diri. Pengaruh teman terbukti menjadi faktor pendorong paling awal dan paling kuat, sebagaimana remaja mengakui bahwa mereka mulai bermain karena melihat teman mengalami kemenangan. Kemenangan awal kemudian menciptakan reward loop yang memperkuat Penelitian perilaku berjudi secara berulang, mendorong remaja memasuki fase kecanduan tanpa disadari. Kemudahan akses melalui smartphone dan dompet digital semakin memperburuk situasi karena membuat perjudian dapat dilakukan kapan saja dan tanpa hambatan emosional. Dampak negatif yang muncul sangat luas, tidak hanya pada aspek finansial tetapi juga mencakup kerusakan relasi keluarga, hilangnya kepercayaan sosial, serta tekanan psikologis yang memperdalam siklus perilaku adiktif. Meskipun aktivitas keagamaan, seperti sholat dan membaca Al-Qur'an, dapat memberikan efek pengendalian eksternal, hasil penelitian menunjukkan bahwa agama bukan faktor tunggal yang mampu menghentikan perilaku, kecuali didukung oleh niat internal yang kuat. Seluruh informan menegaskan bahwa kemampuan untuk berhenti sepenuhnya bergantung pada kesadaran dan tekad pribadi, bukan semata-mata faktor eksternal. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa pencegahan dan penanganan perilaku judi online pada remaja harus dilakukan melalui pendekatan yang holistik, mencakup penguatan regulasi diri, peningkatan literasi digital, dukungan keluarga, pembinaan spiritual, dan upaya kolektif untuk melemahkan pengaruh lingkungan yang negatif. Intervensi yang hanya berfokus pada aspek moral atau larangan formal tidak cukup efektif tanpa pembentukan motivasi internal yang kokoh. Temuan ini memberikan



E-ISSN: 3047-2717

DOI : <http://dx.doi.org/10.29300/istisyfa>

dasar penting bagi pendidik, orang tua, serta lembaga terkait untuk mengembangkan program pendampingan dan edukasi yang menyasar aspek psikologis, sosial, dan spiritual secara bersamaan.

REFERENSI

- Ahla, H., Irhamudin, & Setiawan, D. (2024). Peran pendidikan orang tua dalam upaya mencegah perjudian online di kalangan remaja.
- Amanda, A., & Ramlie, U. (2024). Penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana judi online di kalangan remaja.
- Annisa, L., Salvabillah, N., Caroline, C., et al. (2024). Analisis dampak judi online di Indonesia.
- Dahlia. (2023). Dinamika psikologis remaja yang bermain judi online di Tanjung Raja.
- Fadli, S., Andito, M. S., Efendi, A. A. A., & Hanif, M. (2025). Bahaya judi online bagi remaja.
- Ibn Kathir. (2000). *Tafsir al-Qur'an al-'Azhim*. Dar al-Tayyibah.
- Kusumaningsih, R., & Suhardi. (2023). Penanggulangan pemberantasan judi online di masyarakat.
- Livingstone, C., & Rintoul, A. (2020). Gambling in online environments: Emerging risks for minors. *Journal of Behavioral Addictions*.
- Qurthubi, A. (2006). *Al-Jami' li Ahkam al-Qur'an*. Dar al-Kutub al-Misriyyah.
- Sari, N. E., Arimurti, Y., Fitrayati, D., & Setyaningrum, F. (2024). Judi slot dan pendidikan keuangan keluarga.
- Steinberg, L. (2017). Adolescence and impulsivity: Neurodevelopmental perspectives. *Developmental Review*.
- Sumardianto, E., et al. (2024). Analisis dampak negatif minuman keras dan judi online dalam perspektif Al-Qur'an.
- Supardi, D., Sudiantini, D., & Holil, K. (2024). Peningkatan kesadaran generasi muda melalui literasi digital.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Calado, F., & Griffiths, M. D. (2023). The impact of early wins on gambling behavior: A review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 21(3), 1450-1467.
- Fahrudin, A., Setiawan, H., & Pratama, R. (2024). Online gambling addiction and adolescent vulnerability in Indonesia. *Journal of Behavioral Addictions*, 13(2), 112-124.
- Mutti-Packer, S., Hodgins, D. C., & Williams, R. J. (2017). Religiosity as a protective factor against problem gambling. *BMC Psychiatry*, 17(1), 1-12.
- Marlatt, G. A., & Donovan, D. M. (2005). *Relapse prevention: Maintenance strategies in the treatment of addictive behaviors*. Guilford Press.
- Savolainen, I., Oksanen, A., Kaakinen, M., & Sirola, A. (2018). Peer influence in gambling behavior



E-ISSN: 3047-2717

DOI : <http://dx.doi.org/10.29300/istisyfa>

- among youth: A social learning approach. *Journal of Gambling Studies*, 34(1), 215–230.
- Reuters. (2024). Indonesia vows to crack down on online gambling harms. *Reuters News Service*.
- Griffiths, M. D. (2010). Online gambling addiction: The role of structural characteristics. *CyberPsychology & Behavior*, 13(3), 311–316.
- Derevensky, J., Gupta, R., & Winters, K. (2019). Gambling problems in youth: A public health perspective. *Addictive Behaviors*, 90, 176–182.
- Hing, N., Russell, A., & Browne, M. (2017). Risk factors for online gambling problems: A comparison with land-based gamblers. *Addiction*, 112(10), 1788–1798.