

PERSPEKTIF MAHASISWA TERHADAP JUDI *ONLINE* DI INDONESIA: WUJUD KESADARAN HUKUM DAN ETIKA DIGITAL WARGA NEGARA

Fathikah Fauziah Hanum*, Ali Masykur Fathurrahman, Eny Kusdarini, Fungsi Febiantoni, Sulthon Abdul Aziz

Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Email Korespondensi Penulis: *fauziah20@uny.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Citizenship Education;
Digital Ethics;
Legal Awareness;
Online Gambling;
Citizen.

Kata Kunci:

Pendidikan Kewarganegaraan;
Etika Digital;
Kesadaran Hukum;
Judi *Online*;
Warga Negara.

Citation:

Hanum, F. F., Fathurrahman, A. M., Kusdarini, E., Febiantoni, F., & Aziz, S. A. (2025). Perspektif Mahasiswa Terhadap Judi *Online* di Indonesia: Wujud Kesadaran Hukum dan Etika Digital Warga Negara. *Jurnal Kewarganegaraan*, 22(1), 113–124. <https://doi.org/10.24114/jk.v2i1.64574>

Article History:

Submitted: 09-02-2025
Revised: 20-03-2025
Accepted: 20-03-2025
Published: 31-03-2025

ABSTRACT

This study analyzes students' perspectives on online gambling regulations in Indonesia. It focuses on understanding students who are part of the younger generation and actively engage in the digital world to assess legal awareness and digital ethics among citizens. The research employs a quantitative descriptive method using a cross-sectional approach and was conducted at a university in Yogyakarta. Stratified random sampling was used for sample selection, and data were collected through a questionnaire, which served as a non-test instrument. The data analysis technique utilized was quantitative data analysis. The results indicated that students' knowledge and understanding of online gambling regulations fell into the "very good" category. Their attitudes and views regarding the economic impact of online gambling were similarly classified as "very good." Personal experience in this area showed a "good" category rating, indicating the students' high legal awareness and digital ethics level. However, a significant number of students expressed that educational institutions do not provide sufficient information or support concerning issues surrounding online gambling. Citizenship Education plays a crucial role in addressing this issue, along with campus regulations for prevention and intervention.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis perspektif mahasiswa terhadap regulasi judi online di Indonesia. Pemahaman mahasiswa, yang merupakan bagian dari generasi muda dan cenderung aktif di dunia digital, dan sebagai wujud dari kesadaran hukum serta etika digital warga negara. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan pendekatan Cross sectional. Lokasi penelitian dilaksanakan di Perguruan Tinggi di Yogyakarta. Adapun pemilihan sampel menggunakan stratified random sampling. Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan teknik kuesioner sebagai instrumen non-tes. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan dan pemahaman mahasiswa tentang regulasi judi online dalam kategori sangat baik. Sikap dan pandangan mahasiswa terhadap dampak ekonomi judi online tergolong sangat baik. Aspek pengalaman pribadi menunjukkan kategori baik. Hal ini menunjukkan bentuk kesadaran hukum dan etika digital yang baik. Namun sebagian besar mahasiswa berpendapat bahwa instansi pendidikan kurang menyediakan informasi dan bantuan ketika diketahui ada mahasiswa yang melakukan judi online. Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran penting dalam hal ini didukung dengan regulasi dari kampus untuk melakukan pencegahan maupun penanganan.

DOI: <https://doi.org/10.24114/jk.v2i1.64574>



Copyright © 2025 The Author(s)
Fathikah Fauziah Hanum, Ali Masykur Fathurrahman, Eny Kusdarini,
Fungsi Febiantoni, Sulthon Abdul Aziz

This is Open Access under the CC-BY-SA License
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.
Available on <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jk>

PENDAHULUAN

Penyimpangan sosial dari sekelompok masyarakat atau individu akan mengakibatkan masalah sosial (Jadidah et al., 2023). Salah satunya adalah judi yang merupakan penyakit masyarakat atau masalah sosial (Lakoro, Badu, & Achir, 2020). Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan perjudian sebagai permainan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan. Pada aspek yuridis, judi secara umum diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana (selanjutnya disebut, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana lama, atau KUHP lama), khususnya melalui Pasal 303 ayat (3) yang intinya menegaskan bahwa judi adalah tiap-tiap permainan, dimana umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan, karena pemainnya yang telah terlatih atau telah mahir, termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya. Mengacu pada Pasal 303 ayat (1) KUHP, penyelenggara perjudian diancam dengan hukuman maksimal penjara 10 tahun atau denda paling banyak 25.000.000 rupiah. Sedangkan bagi orang yang melakukan perbuatan judi itu sendiri juga diancam dengan dengan ancaman penjara maksimal 4 tahun atau pidana denda maksimal 10.000.000 rupiah sebagaimana diatur dalam Pasal 303 bis ayat (1) KUHP.

Kehadiran Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (selanjutnya disebut, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana baru, atau KUHP baru) juga telah mengatur tentang perjudian melalui Pasal 426 Jo. Pasal 79 ayat (1) yang pada prinsipnya mengancam pelaku perbuatan menawarkan atau memberikan kesempatan kepada umum untuk bermain judi, menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian, dan menawarkan serta memberikan kesempatan agar dapat bermain judi dengan ancaman hukuman pidana penjara paling lama Sembilan (9) tahun atau denda maksimal 2 miliar rupiah.

Apabila KUHP lama dan baru mengatur judi sebagai suatu pidana umum, maka perjudian yang dilakukan secara khusus, misalnya melalui media online diatur dengan undang-undang khusus. Perjudian yang dilakukan dengan memanfaatkan media online di internet diatur Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya, UU ITE). Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (2) UU ITE pada intinya bagi setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian diancam dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar. Perjudian online dikategorikan sebagai salah satu *cybercrime* menurut aturan tersebut, karena pelaksanaannya memanfaatkan komputer dan internet sebagai media untuk melakukan tindak pidana perjudian tersebut. Perjudian pada dasarnya bertentangan dengan norma agama, kesusilaan, dan moral Pancasila, serta dapat membahayakan bagi keberlangsungan hidup masyarakat, bangsa dan negara (Kusumaningsih & Suhardi, 2023).

Fenomena judi online mengalami terus meningkat setiap tahunnya. Tercatat, sejak tahun 2020 hingga tahun 2024, sudah ada 6000 kasus judi online yang diungkap oleh Kepolisian Negara Republik Indonesia (disingkat, Polri). Dari 6000 transaksi yang terungkap tersebut, terdapat 9096 tersangka, aset senilai 861,8 miliar, dan 68.108 situs serta 5991 rekening. Peningkatan angka transaksi judi online tersebut disebabkan oleh banyak hal, diantaranya pola hidup yang cenderung konsumtif, apalagi di tambah dengan semakin melonjaknya harga-harga kebutuhan pokok sehari-hari akibat laju inflasi perekonomian yang

begitu cepat, membuat setiap orang berkeinginan untuk mencapai segala sesuatunya dengan cara yang instan tanpa menyadari risikonya, termasuk risiko pidana (Jadidah et al., 2023).

Peningkatan transaksi perjudian turut dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi (Parke & Griffiths, 2011). Di Indonesia, judi online semakin marak meskipun telah ada regulasi yang melarangnya. Pemerintah melalui berbagai instrumen hukum, seperti UU ITE sebagai peraturan khusus serta KUHP sebagai peraturan umum. Selain itu, Kementerian Komunikasi dan Informatika (disingkat, Kominfo) juga aktif melakukan pemblokiran situs-situs judi online guna mencegah akses masyarakat terhadap praktik ilegal tersebut.

Perjudian online di Indonesia terus berkembang meskipun ada upaya pemberantasan yang sedang berlangsung, sebagian besar karena kemampuan beradaptasi platform perjudian dan tantangan yang dihadapi oleh pihak berwenang dalam mengatur ruang digital (Fahrudin et al., 2024). Berdasarkan data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (disingkat, PPATK), sejak awal 2023 hingga saat ini total angka transaksi masyarakat Indonesia dalam judi online sudah mencapai angka Rp 200 triliun terdapat lonjakan luar biasa tinggi sejak memasuki 2023. Fenomena tersebut semakin miris, karena judi online mulai marak di kalangan mahasiswa dan pelajar (Subekti & Yolandha, 2023). PPATK mencatat, sebanyak 2,1 juta orang miskin Indonesia bermain judi online dengan taruhan Rp 100.000 ke bawah. Pelakunya mayoritas berasal dari golongan berpenghasilan rendah seperti buruh, petani, dan ibu rumah tangga, bahkan mahasiswa. Sebaran pemain dengan usia 11-20 tahun tercatat mencapai 11% atau sekitar 440.000 orang (Aida & Nugroho, 2023).

Dari penelitian sebelumnya juga menunjukkan banyaknya mahasiswa sebagai pelaku judi online yaitu dengan memainkan beberapa situs game online (Supratama, Elsera, & Solina, 2022). Faktor sosial dan ekonomi, faktor situasional, faktor belajar, faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan, dan faktor persepsi terhadap keterampilan juga menjadi beberapa faktor yang sangat mempengaruhi maraknya judi online di kalangan mahasiswa (Lubis, Pane, & Irwansyah, 2023). Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang efektivitas regulasi yang ada serta bagaimana masyarakat, khususnya mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa, memandang dan merespons kebijakan tersebut. Mahasiswa sebagai bagian dari kelompok masyarakat intelektual memiliki peran strategis dalam memahami, mengkritisi, dan memberikan solusi terhadap permasalahan sosial, termasuk isu judi online (Sari, Rahim, Salleh, & Zainal, 2024). Hal tersebut merupakan salah satu bentuk kesadaran hukum.

Kesadaran hukum merupakan komponen penting dari adaptasi sosial dan memengaruhi perilaku manusia secara signifikan. Kesadaran hukum mencakup pemahaman dan persepsi norma hukum dan sistem hukum, yang pada gilirannya memengaruhi bagaimana individu berperilaku dalam kerangka hukum (Abdrasulov, Saktaganova, Saktaganova, Zhenissov, & Toleuov, 2023; Koltunova & Vlasova, 2020). Strategi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran hukum meliputi program pendidikan, kemitraan masyarakat, dan intervensi yang disesuaikan dengan mempertimbangkan faktor budaya dan kontekstual. Salah satunya melalui Pendidikan Kewarganegaraan.

Dengan adanya pendidikan kewarganegaraan, mahasiswa diharapkan dapat memiliki kesadaran hukum yang tinggi, memahami dampak negatif judi online, serta berkontribusi dalam menegakkan regulasi yang telah ditetapkan (Kurniyawan & Tanshzil, 2024). Hal ini dikarenakan pendidikan hukum dianggap sebagai bagian dari pendidikan kewarganegaraan, yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran hukum masyarakat. Individu dengan kesadaran hukum yang tinggi cenderung lebih menghormati sistem hukum dan hak-hak orang lain (Grzybowski, Przywora, & Syryt, 2024; Muhtaj, Siregar, Perangin-Angin, & Rachman, 2020; Rachman, Nurgiansyah, & Kabatiah, 2021). Kesadaran hukum membentuk

perilaku hukum dengan menginformasikan individu tentang hak dan tanggung jawab mereka, sehingga mendorong perilaku taat hukum (Abdrasulov et al., 2023). Perilaku taat hukum ini tidak hanya di dunia nyata tetapi juga berada di dunia maya atau di ruang digital, dimana judi online terjadi.

Perilaku warga negara juga terjadi dalam ruang digital juga perlu dipandu. Etika digital adalah kerangka prinsip yang memandu penggunaan teknologi digital secara bertanggung jawab. Kerangka ini mencakup berbagai aspek seperti privasi data, transparansi, akuntabilitas, dan keadilan, yang bertujuan untuk mempromosikan kebaikan sosial dan menanamkan perilaku yang diinginkan pada individu dan organisasi (Lemke, Monett, & Mikoleit, 2023; Tsai, 2020). Etika digital menjadi sangat penting dipelajari dalam pendidikan sebagai bekal siswa dalam berperilaku di dunia digital.

Maka penelitian ini bertujuan untuk memahami perspektif mahasiswa terhadap regulasi judi online di Indonesia serta mengaitkannya dengan nilai-nilai yang diajarkan dalam pendidikan kewarganegaraan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang sejauh mana mahasiswa memahami, mendukung, atau mengkritisi kebijakan pemerintah dalam memberantas judi online serta bagaimana pendekatan pendidikan dapat berperan dalam meningkatkan kesadaran mereka terhadap hukum dan etika digital.

METODE

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan desain analisis deskriptif dengan pendekatan *Cross sectional*. Penelitian *Cross sectional* adalah suatu kegiatan penelitian tentang satu bagian dari gejala (populasi) dalam satu waktu tertentu (Conejero & García, 2023). Peneliti hanya mencatat informasi yang mereka amati dalam suatu populasi. Peneliti menggunakan metode ini untuk menilai sikap, minat, atau perilaku sampel penelitian. Metode ini digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap regulasi judi online di Indonesia.

Lokasi penelitian dilakukan di Perguruan Tinggi di Yogyakarta. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner sebagai instrumen non-tes. Instrumen non tes dengan menggunakan kuesioner bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa tentang regulasi judi online di Indonesia. Kuesioner yang diberikan akan terdiri dari dua bagian; bagian pertama terdiri dari pertanyaan singkat dan bagian kedua merupakan pernyataan kuesioner. Berikut merupakan kisi-kisi dari kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Persepsi Siswa terhadap judi online

Rumusan masalah	Kisi-Kisi	Nomor Butir
Bagaimana Persepsi Siswa terhadap Judi Online	Pengetahuan dan Pengalaman	1, 2, 3
	Sikap dan Pandangan	4, 5, 6
	Pengalaman Pribadi	7, 8, 9
	Pengaruh Sosial dan Budaya	10, 11, 12
	Motivasi dan Alasan	13, 14, 15
	Dampak Ekonomi dan Finansial	16, 17, 18
	Kesadaran dan Pendidikan	19, 20, 21

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan terhadap hasil data yang berupa angka yang didapat melalui angket yang berupa skala Likert dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut: **Pertama**, hasil

data kuesioner diubah menjadi data kuantitatif berupa skor dengan menggunakan skala Likert dengan aturan pembobotan sebagai berikut:

Tabel 2. Aturan pembobotan

Peringkat	Skor
Sangat Baik/ Sangat setuju	4
Baik/Setuju	3
Kurang/ tidak setuju	2
Sangat kurang/ sangat tidak setuju	1

Sumber: Riduwan (2010, hal. 13)

Kedua, selanjutnya jumlah diubah dalam bentuk persentase dengan rumus:

$$\begin{aligned}\% \text{ skor} &= \frac{\text{jumlah yang diperoleh dikalikan dengan bobot skor}}{\text{Jumlah skor ideal seluruh item}} \times 100\% \\ &= \frac{5n+4n+3n+2n+1n}{5N} \times 100\%\end{aligned}$$

Keterangan: n = jumlah yang diperoleh

N : Jumlah item

Ketiga, persentase skor tiap aspek penilaian yang diperoleh dikonversikan kembali menjadi kategori.

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skor

Tingkat Penilaian	Kategori
0% - 25%	Sangat tidak setuju/Sangat Kurang
26% - 50%	Tidak Setuju/Kurang
51% - 75%	Setuju/Baik
76% - 100%	Sangat Setuju/Sangat Baik

Sumber: Riduwan (2010, hal. 13)

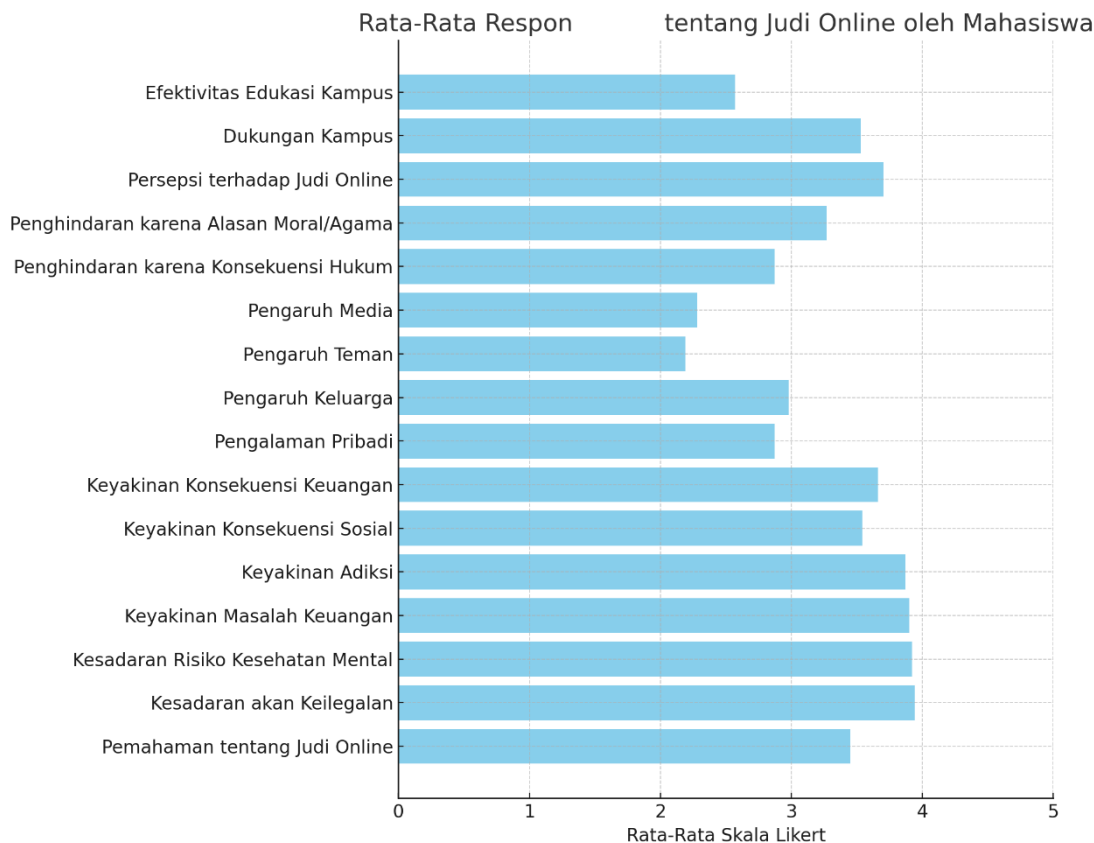
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pemahaman Mahasiswa terhadap Judi *Online* sebagai Bentuk Kesadaran Hukum dan Etika Digital

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki rentang usia antara 18 hingga 30 tahun. Dari distribusi umur tersebut, mayoritas peserta berada pada usia 19 tahun saat penelitian berlangsung, yang menunjukkan bahwa kelompok usia ini lebih dominan dibandingkan dengan kelompok usia lainnya. Hal ini dapat mengindikasikan bahwa mahasiswa pada usia tersebut lebih aktif atau lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam penelitian dibandingkan dengan mahasiswa dari rentang usia lainnya.

Selanjutnya, untuk hasil tanggapan mahasiswa disajikan dalam diagram batang berikut yang memvisualisasikan rata-rata tanggapan siswa terhadap berbagai aspek perjudian online. Setiap batang mewakili rata-rata penilaian skala Likert untuk pertanyaan atau tema tertentu yang dibahas.

Gambar 1. Diagram rata-rata Respon Mahasiswa



Sumber: Data Penelitian 2025

Diagram tersebut menunjukkan rata-rata skor untuk pemahaman mahasiswa mengenai judi online adalah sekitar 3,45 dengan persentase skor 86.25 yang masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki pemahaman yang cukup baik tentang konsep judi online, meskipun tidak semua mahasiswa sepenuhnya memahami topik ini. Dengan rata-rata skor 3.94 dengan persentase 98.5 mayoritas mahasiswa menyadari bahwa judi online adalah ilegal di Indonesia. Skor ini hampir mencapai maksimum, yang mengindikasikan tingkat kesadaran hukum yang tinggi di antara para mahasiswa.

Kesadaran hukum sangat berkaitan dengan aspek kognitif dan perasaan. Kedua hal ini dianggap sebagai penghubung antara hukum dengan pola perilaku masyarakat. Aspek kognitif menyerap hal-hal yang secara logis bisa diterima oleh akal pikiran. Utamanya hukum, maka hukum akan mudah terserap dan terinternalisasi manakala sesuai dengan akal pikiran manusia. Singkatnya, kesadaran hukum menjadi faktor penentu internalisasi hukum pada pola perilaku masyarakat. Tujuan internalisasi ini adalah untuk membuat hukum menjadi bagian integral dari aktivitas masyarakat. Namun, perasaan berfungsi sebagai pemberi keputusan tentang apa yang pantas dan tidak pantas, serta tentang motivasi untuk menegakkan hukum (Alhudawi & Sujastika, 2020). Kesadaran hukum dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk memahami dan memahami isi dan materi hukum serta mampu menganalisisnya secara logis dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Soekanto, 1977).

Kesadaran hukum membantu siswa memahami konsekuensi hukum dari perjudian online, yang dapat mencakup hukuman pidana, denda, dan dampak jangka panjang pada catatan kriminal mereka (Dalimunthe, Iswandi, Sitorus, Putri, & Juwita, 2024). Ini memberi

siswa pengetahuan untuk membuat keputusan berdasarkan informasi dan menghindari terlibat dalam kegiatan ilegal yang dapat memiliki efek merugikan pada kehidupan mereka (Hanan et al., 2024). Kesadaran akan risiko hukum yang terkait dengan perjudian online dapat menghalangi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan tersebut, sehingga mengurangi kemungkinan kecanduan dan masalah keuangan (Bakhtiar & Adilah, 2024). Oleh karena itu, semakin tinggi kesadaran hukum mahasiswa, semakin besar kemungkinan mereka untuk menolak praktik judi online dan mendukung kebijakan pemerintah dalam memberantasnya.

Mahasiswa juga menunjukkan kesadaran yang tinggi terhadap risiko kesehatan mental yang terkait dengan judi online, dengan rata-rata skor 3,92 dengan persentase 98.5. Ini mengindikasikan bahwa para mahasiswa mengakui dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh judi online terhadap kesehatan mental. Dengan skor rata-rata 3,90 persentase 97.5, sebagian besar mahasiswa percaya bahwa judi online dapat menimbulkan masalah keuangan. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memahami risiko finansial yang signifikan yang terkait dengan aktivitas tersebut. Mahasiswa umumnya percaya bahwa judi online dapat menyebabkan adiksi, sebagaimana terlihat dari skor rata-rata 3,87 persentase 96.76. Hal ini menegaskan bahwa kesadaran akan potensi adiksi dari judi online cukup merata di kalangan mahasiswa. Rata-rata skor untuk keyakinan terhadap konsekuensi sosial (3,54) dan keuangan (3,66) dari judi online menunjukkan bahwa mahasiswa memahami bahwa judi online tidak hanya berdampak pada individu tetapi juga pada aspek sosial dan ekonomi yang lebih luas.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan etika digital berperan penting dalam membentuk perilaku mahasiswa dalam ekosistem digital untuk mencegah perjudian online. Etika digital melibatkan prinsip-prinsip moral yang mengatur perilaku di lingkungan digital, menekankan pentingnya penyebaran informasi yang akurat, perlindungan privasi, dan penghormatan terhadap kebebasan berekspresi (Sari et al., 2024). Hal ini bertujuan untuk menanamkan pengetahuan tentang perilaku bertanggung jawab di antara pengguna untuk mempromosikan ruang digital yang aman dan terjamin.

Etika digital secara signifikan mempengaruhi perilaku warga internet, yang mengacu pada partisipasi yang bertanggung jawab dan konstruktif dalam komunitas online. Individu dengan etika digital yang kuat lebih cenderung terlibat dalam interaksi online yang positif, mempromosikan lingkungan digital yang lebih sehat (Sari et al., 2024). Dengan demikian mahasiswa dengan etika digital yang tinggi juga akan cenderung untuk tidak melakukan perjudian online. Integrasi etika digital ke dalam kurikulum pendidikan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, memungkinkan mereka untuk menilai risiko dan manfaat dari kegiatan online, termasuk berjudi (Chaiwchan & Puttapithakpon, 2023).

Pernyataan di atas didukung dengan hasil penelitian dimana pada aspek pengalaman pribadi mengindikasikan bahwa meskipun sebagian mahasiswa memiliki pengalaman pribadi atau terpengaruh oleh keluarga dan teman, faktor-faktor ini tidak terlalu dominan dalam mempengaruhi persepsi mereka terhadap judi online. Pengaruh media mendapatkan skor rata-rata 2,28, yang menunjukkan bahwa media mungkin tidak menjadi sumber informasi utama bagi mahasiswa dalam memahami atau memutuskan sikap terhadap judi online. Mahasiswa cenderung menghindari judi online lebih karena alasan moral atau agama (skor 3,27) dibandingkan dengan alasan hukum (skor 2,87). Ini menunjukkan bahwa nilai-nilai moral dan agama masih menjadi faktor penting dalam keputusan mereka di dunia digital.

2. Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Mencegah Judi Online

Dari hasil penelitian, meskipun ada dukungan dari kampus dalam meningkatkan kesadaran tentang judi online (rata-rata skor 3,53), efektivitas program pendidikan masih dinilai rendah (rata-rata skor 2,57). Hal ini bisa dikuatkan dengan meningkatkan peran pendidikan tinggi dan juga melalui program pembelajaran. Salah satunya melalui Pendidikan Kewarganegaraan. Pada dasarnya, sekolah maupun Perguruan Tinggi memainkan peran penting dalam menyebarkan informasi tentang aspek hukum perjudian online melalui lokakarya, seminar, dan kegiatan ekstrakurikuler. Program pendidikan dapat fokus pada bahaya perjudian online, termasuk kecanduan dan potensi kehancuran finansial, serta dampak hukum (Hanan et al., 2024). Dengan mengintegrasikan pendidikan hukum ke dalam kurikulum, sekolah dapat menumbuhkan budaya kesadaran hukum dan tanggung jawab di antara siswa, memberdayakan mereka untuk melawan godaan perjudian online. Salah satunya melalui Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai Pendidikan Hukum.

PKn memiliki tujuan utama memberikan Pendidikan tentang bagaimana menjadi warga negara yang baik (Kabatiah, Batubara, Ramadhan, & Rachman, 2024; Rachman et al., 2021). Termasuk didalam PKn sendiri adalah Pendidikan hukum dan Pendidikan politik, artinya, program pendidikan ini diarahkan untuk mendorong siswa menjadi warga negara dengan kesadaran dan kepatuhan hukum yang tinggi, yang menyadari akan hak dan kewajibannya (Maftuh, 2008). Pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran hukum di kalangan siswa, memungkinkan mereka untuk memahami implikasi pelanggaran hukum, termasuk dampak negatif dari perjudian online. Melalui strategi seperti sosialisasi, pendampingan, dan kolaborasi dengan pemangku kepentingan, guru pendidikan sipil memainkan peran penting dalam menumbuhkan kesadaran ini.

Selain itu, diperlukan mengintegrasikan topik terkait risiko perjudian online ke dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan dapat membantu meningkatkan kesadaran di kalangan siswa. Diperlukan juga topik mengenai kewarganegaraan digital. Kewarganegaraan Digital mengacu pada penggunaan teknologi digital yang bertanggung jawab dan efektif, termasuk Internet dan media sosial, untuk berpartisipasi dalam masyarakat, politik, dan pendidikan (Macharia & Dunaway, 2019; Pérez et al., 2015; Wahib, 2023). Kewarganegaraan Digital mencakup berbagai perilaku dan keterampilan, seperti etika digital, literasi digital, dan keterlibatan warga negara (Costantino, 2023; Macharia & Dunaway, 2019; Martin, Hunt, Wang, & Brooks, 2020). Pendidikan kewarganegaraan digital, yang mencakup etika digital, sangat penting dalam membentuk perilaku siswa dengan mempromosikan literasi teknologi, tanggung jawab, dan pemikiran kritis, sehingga mengurangi risiko terlibat dalam perjudian online (Siricharoen, 2023; Wulandari, Winarno, & Triyanto, 2021).

SIMPULAN

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa sudah memiliki pemahaman yang baik mengenai risiko judi online. Hal ini sebagai wujud kesadaran hukum dan etika digital, dimana kedua hal ini menjadi dasar untuk pencegahan judi online. Kedua hal ini bisa ditingkatkan melalui pengintegrasian pendidikan hukum dan etika digital dalam kurikulum Pendidikan Tinggi. Salah satunya melalui mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan hukum.

Namun demikian masih ada tantangan dalam penerapan dan efektivitas program pendidikan di tingkat institusi. Peningkatan program yang lebih komprehensif dan

pendekatan yang holistik dalam pendidikan terkait bahaya judi online sangat dianjurkan untuk melindungi mahasiswa dari dampak negatifnya karena masalah judi online bukan sekedar masalah sederhana yang dapat diselesaikan dengan solusi yang sederhana, namun penyelesaiannya memerlukan kolaborasi dan partisipasi aktif dari seluruh elemen masyarakat, dari mulai pemerintah, keluarga, Lembaga Pendidikan, serta masyarakat pada umumnya. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengidentifikasi program dari perguruan tinggi untuk melakukan pencegahan dan juga hambatan-hambatan yang mungkin ada dalam implementasi program edukasi terkait judi online di Perguruan Tinggi, serta bagaimana program tersebut dapat ditingkatkan untuk lebih efektif mencapai tujuannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Sosial Hukum dan Ilmu Politik Universitas Negeri Yogyakarta atas dukungannya dalam kelancaran penelitian ini. Tanpa bantuan dan fasilitas yang diberikan, penelitian ini tidak akan terlaksana dengan baik. Dukungan tersebut sangat berperan penting dalam mencapai tujuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdrasulov, E., Saktaganova, A., Saktaganova, I., Zhenissov, S., & Toleuov, Z. (2023). Legal Awareness and its Significance When Determining the Nature of a Person's Legal Behaviour. *International Journal of Electronic Security and Digital Forensics*, 15(6), 578–590. <https://doi.org/10.1504/IJESDF.2023.133960>
- Aida, N. R., & Nugroho, R. S. (2023). 2,1 Juta Warga Miskin Kecanduan Judi “Online”, Ratusan Triliun Rupiah Mengalir ke Negara Tetangga. Diambil 24 Februari 2024, dari Kompas website: <https://www.kompas.com/tren/read/2023/10/13/120000765/21-juta-warga-miskin-kecanduan-judi-online-ratusan-triliun-rupiah-mengalir?page=all>
- Alhudawi, U., & Sujastika, I. (2020). Pendidikan Hukum Masyarakat Melalui Kinerja Komisi Pemberantasan Korupsi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 17(1), 11–26. <https://doi.org/10.24114/JK.V17I1.18899>
- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online : Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1016–1026. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10547>
- Chaiwchan, P., & Puttaphakpon, S. (2023). Digital Natives and Digital Ethics: A Review of Research Evidence. In *Valóságos könyvtár – könyvtári valóság: Könyvtár- és információtudományi tanulmányok 2022* (hal. 399–407). <https://doi.org/10.21862/vkkv2022.399>
- Conejero, A. M., & García, M. A. (2023). Scientific Methodology. Analytical Observational Studies. *Angiología*, 75(6), 385–390. <https://doi.org/10.20960/angiologia.00544>
- Costantino, F. (2023). The So-Called Digital Citizenship. *Diritto pubblico*, 29(1), 143–178. <https://doi.org/10.1438/107128>
- Dalimunthe, S. R., Iswandi, R., Sitorus, A. S. A., Putri, J. R., & Juwita, N. R. (2024). Sosialisasi Hukum Tentang Akibat Hukum dan Upaya Pencegahan Judi Online Pada Remaja. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Kesos*, 7(1), 44–53. <https://doi.org/10.57213/abdimas.v7i1.217>
- Fahrudin, A., Satispi, E., Subardhini, M., Rinda Andayani, R. H., Jayaputra, A., Yuniarti, L., ... Suryani, S. (2024). Online Gambling Addiction: Problems and Solutions for Policymakers and Stakeholders in Indonesia. *Journal of Infrastructure, Policy and*

- Development*, 8(11), 1–17. <https://doi.org/10.24294/jipd.v8i11.9077>
- Grzybowski, M., Przywora, B., & Syryt, A. (Ed.). (2024). Free Legal Aid, Theory, Legal Basis and Practice. In *European Standards* (Vol. 1). <https://doi.org/10.3726/b21388>
- Hanan, S., Fathurohman, Faisal, T., Mulyati, S., Solihat, Ismail, M. F., & Sugiarti, M. (2024). Edukasi Sadar Hukum Mengenai Bahaya Judi Online dan Pinjaman Online Ilegal di Kalangan Remaja di SMK Pariwisata Anyer. *Jurnal Kabar Masyarakat*, 2(3), 276–281. <https://doi.org/10.54066/jkb.v2i3.2361>
- Jadidah, I. T., Lestari, U. M., Smanah Fatiha, K. A., Riyani, R., Neli, & Wulandari, C. A. (2023). Analisis Maraknya Judi Online di Masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.61476/8xvgdb22>
- Kabatiah, M., Batubara, A., Ramadhan, T., & Rachman, F. (2024). Pedagogical Competence of Civic Education Teacher in 21st Century: A Systematic Literature Review. *Jurnal Kewarganegaraan*, 21(2), 139–150. <https://doi.org/10.24114/jk.v21i2.53446>
- Koltunova, E., & Vlasova, G. (2020). Ways of Forming Legal Consciousness in People with Hearing Impairment. In D. Rudoy, A. Olshevskaya, & V. Kankhva (Ed.), *E3S Web of Conferences* (Vol. 210, hal. 1–7). <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202021017013>
- Kurniawan, H., & Tanshzil, S. W. (2024). Strategy of Civic Education Teachers in Building Awareness and Legal Compliance for the Younger Generation. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 16(2), 1–7. <https://doi.org/10.20473/ijss.v16i2.55927>
- Kusumaningsih, R., & Suhardi, S. (2023). Penanggulangan Pemberantasan Judi Online di Masyarakat. *ADMA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.30812/adma.v4i1.2767>
- Lakoro, A., Badu, L., & Achir, N. (2020). Lemahnya Kepolisian Dalam Penanganan Tindak Pidana Perjudian Togel Online Di Kota Gorontalo. *Jurnal Legalitas*, 13(01), 31–52. <https://doi.org/10.33756/jelta.v13i01.7304>
- Lemke, C., Monett, D., & Mikoleit, M. (2023). Digital Ethics in Data-Driven Organizations and AI Ethics as Application Example. In T. Barton & C. Müller (Ed.), *Apply Data Science: Introduction, Applications and Projects* (hal. 31–48). https://doi.org/10.1007/978-3-658-38798-3_3
- Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah, I. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 2655–2663. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13284>
- Macharia, M., & Dunaway, M. (2019). Digital Citizens and Cyberbullying: Does Gender Matter? *Proceedings of the 2019 SIGED International Conference on Information Systems Education and Research*, 1–7. Diambil dari <https://aisel.aisnet.org/siged2019/9/>
- Maftuh, B. (2008). Internalisasi Nilai-nilai Pancasila dan Nasionalisme melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal educationist*, 2(2), 134–144.
- Martin, F., Hunt, B., Wang, C., & Brooks, E. (2020). Middle School Student Perception of Technology Use and Digital Citizenship Practices. *Computers in the Schools*, 37(3), 196–215. <https://doi.org/10.1080/07380569.2020.1795500>
- Muhtaj, M. El, Siregar, M. F., Perangin-Angin, R. B. B., & Rachman, F. (2020). Literasi Hak Asasi Manusia dalam Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi.

- Jurnal HAM*, 11(3), 369–386. <https://doi.org/10.30641/HAM.2020.11.369-386>
- Parke, A., & Griffiths, M. (2011). Effects on Gambling Behaviour of Developments in Information Technology. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 1(4), 36–48. <https://doi.org/10.4018/ijcbpl.2011100103>
- Pérez, M. L. C., Hernández, C. M., Hernandez, I. lilian, Ramos, A. E. C., Salazar, M. P. E., Abad, M. B., & Mata, M. B. (2015). Cyber-citizenship Executed Responsibly. *Opcion*, 31(Special Issue 5).
- Rachman, F., Nurgiansyah, T. H., & Kabatiah, M. (2021). Profilisasi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2970–2984. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1052>
- Riduwan. (2010). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti, Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, N. A. M., Rahim, R. A., Salleh, S. M., & Zainal, N. Z. (2024). Exploring the Relationship between Individual Information Technology Ethics and Netizenship Behaviors. *Information Management and Business Review*, 16(3S(I)a), 831–835. [https://doi.org/10.22610/imbr.v16i3S\(I\)a.4239](https://doi.org/10.22610/imbr.v16i3S(I)a.4239)
- Siricharoen, N. (2023). Gamification for Developing Media Literacy About Online Gambling Among University Students in Bangkok and Perimeter. In C. Anutariya, D. Liu, Kinshuk, A. Tlili, J. Yang, & M. Chang (Ed.), *Smart Learning for A Sustainable Society: Proceedings of the 7th International Conference on Smart Learning Environments* (hal. 265–268). https://doi.org/10.1007/978-981-99-5961-7_36
- Soekanto, S. (1977). Kesadaran Hukum dan Kepatuhan Hukum. *Jurnal Hukum & Pembangunan*, 7(6), 462–170. <https://doi.org/10.21143/jhp.vol7.no6.742>
- Subekti, R., & Yolandha, F. (2023). Judi Online Marak di Kalangan Pelajar, Bukti Literasi Masyarakat Rendah. Diambil 24 Februari 2024, dari Republikan website: <https://ekonomi.republika.co.id/berita/s26u4d370/judi-online-marak-di-kalangan-pelajar-bukti-literasi-masyarakat-rendah>
- Supratama, R., Elsera, M., & Solina, E. (2022). Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 5(3), 297–311. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1933>
- Tsai, P. (2020). Making Data Your Most Valuable Asset. In S. Chishti, I. Bartoletti, A. Leslie, & S. M. Millie (Ed.), *The AI Book: The Artificial Intelligence Handbook for Investors, Entrepreneurs and FinTech Visionaries* (hal. 200–201). <https://doi.org/10.1002/9781119551966.ch54>
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Wahib, M. S. K. (2023). Digital Citizenship for Faculty of Iraqi Universities. *Periodicals of Engineering and Natural Sciences*, 11(2), 263–274. <https://doi.org/10.21533/pen.v11.i2.117>

Wulandari, E., Winarno, & Triyanto. (2021). Digital Citizenship Education: Shaping Digital Ethics in Society 5.0. *Universal Journal of Educational Research*, 9(5), 948–956. <https://doi.org/10.13189/ujer.2021.090507>