

BAB I

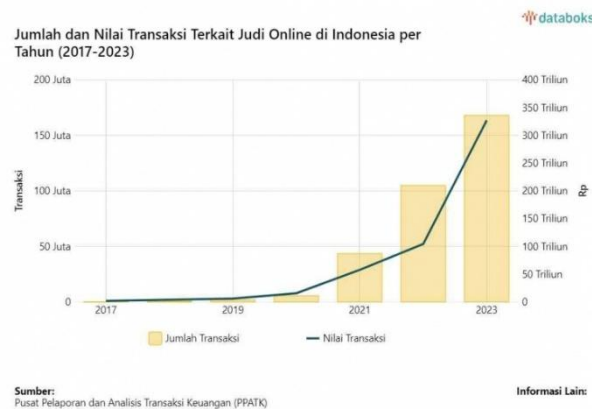
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fenomena judi *online* di Indonesia menunjukkan peningkatan signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Perkembangan teknologi digital mempercepat penetrasi judi *online* ke berbagai kalangan, termasuk remaja di wilayah pedesaan. Data terbaru dari PPATK (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan) mengungkap bahwa sekitar 80% penjudi *online* di Indonesia berasal dari kelompok usia muda yang rentan terhadap pengaruh eksternal, termasuk tekanan ekonomi keluarga dan lemahnya kemampuan mengelola pendapatan (Kartawinata et al., 2025). Kondisi ini memicu keprihatinan nasional karena generasi muda yang seharusnya menjadi aset bangsa justru terjerumus dalam aktivitas ilegal dengan risiko finansial yang besar serta cenderung mengabaikan prinsip pengelolaan

Secara teoritis, keterlibatan remaja dalam aktivitas perjudian online mencerminkan penyimpangan dari asumsi ekonomi klasik mengenai *homo economicus* yang menganggap manusia selalu bertindak rasional demi keuntungan maksimal. Dalam perspektif ekonomi perilaku, manusia sebenarnya bersifat kuasi-rasional (*quasi rationality*), di mana mereka berusaha bertindak rasional namun tetap melakukan kesalahan sistematis dalam pengambilan keputusan akibat pengaruh faktor psikologis dan emosional (Dewi et al., 2025). Fenomena ini diperkuat dengan adanya konsep *mental accounting*, yaitu kecenderungan individu untuk membelanjakan uang secara berbeda tergantung

pada label atau sumber dana tersebut; dalam hal ini, uang saku atau dana keluarga yang seharusnya dialokasikan untuk kebutuhan produktif justru beralih menjadi modal taruhan akibat lemahnya kendali diri (Dewi et al., 2025).



Gambar 1.1 Grafik Tren

Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/ekonomimakro/statistik/68060d53d6e8d/ppatk-prediksi-nilai-judi-online-ri-tembus-rp1200-t-pada-2025> (Diakses pada 31 Desember 2025)

Menurut Rizki et al., (2024), fenomena judi *online* mulai terlihat di kalangan remaja perkotaan sekitar 2018 ketika *game online* dengan elemen taruhan digital mulai populer. Pada 2019, Darman & Putri, (2025) menambahkan bahwa ketimpangan ekonomi dan pemutusan hubungan kerja (PHK) ringan akibat penyesuaian industri mendorong sebagian remaja beralih ke aktivitas perjudian *online* untuk mencari pemasukan tambahan. Pandemi COVID-19 memperburuk kondisi ekonomi keluarga, dan banyak keluarga kesulitan mengelola pendapatan secara efektif untuk kebutuhan dasar. Nurjaman et al., (2025) menemukan bahwa 30% remaja Indonesia mengaku mencoba judi *online* selama masa karantina sebagai pelarian dari tekanan finansial keluarga dan ajakan teman sebaya.

Studi Kartawinata et al., (2025) mengungkap bahwa 45% pengguna judi *online* pada 2021 berusia di bawah 25 tahun, dengan motivasi utama berupa

kebutuhan ekonomi pasca-pandemi. Sementara itu, Debora & Wijaya, (2025) melaporkan lonjakan hingga 60% pada 2022, disertai meningkatnya penggunaan pinjaman *online* untuk berjudi. Hal ini menunjukkan lemahnya literasi keuangan remaja, di mana banyak di antara mereka tidak memahami risiko keuangan dan manajemen pendapatan yang sehat.

Penelitian Arliani et al., (2025) menunjukkan bahwa pada 2023, lebih dari 70% pengguna judi *online* berasal dari kelas menengah ke bawah, dipengaruhi oleh promosi masif *influencer* digital. Tahun berikutnya, Elbanna & Nirwana, (2025) menyoroti peningkatan kasus ketergantungan judi *online* di wilayah pedesaan akibat rendahnya literasi finansial dan pengawasan keluarga. Berdasarkan Ananda et al., (2025), 80% penjudi *online* di Indonesia berasal dari kelompok usia muda. Mereka menyimpulkan bahwa tekanan ekonomi keluarga dan lemahnya kebijakan pengawasan digital menjadi faktor dominan. Kondisi ini menyebabkan disfungsi keluarga dan degradasi moral di kalangan remaja. Keterbatasan ekonomi keluarga menjadi salah satu faktor utama yang mendorong remaja untuk mencoba judi *online*. Sebuah penelitian menemukan bahwa 40% remaja Indonesia terdorong oleh faktor ekonomi untuk terlibat dalam perilaku berisiko, termasuk judi *online* (Vionalita & Ismail, 2025). Ketika pendapatan tidak dikelola dengan baik, remaja cenderung mencari alternatif cepat untuk memperoleh penghasilan tambahan.

Kerugian ekonomi keluarga akibat judi *online* juga dapat memicu disfungsi dalam struktur rumah tangga. Penelitian menyoroti bahwa keretakan hubungan keluarga bahkan perceraian sering kali dipicu oleh beban finansial

akibat kerugian judi *online* (Aziz, 2024). Dampak ini menunjukkan keterkaitan erat antara masalah pengelolaan pendapatan, kesejahteraan finansial, dan stabilitas sosial dalam keluarga. Bagi remaja, kondisi rumah tangga yang tidak harmonis memperbesar risiko mereka untuk mencari pelarian melalui judi *online*. Dalam konteks ini, kemampuan mengelola pendapatan menjadi keterampilan penting untuk menjaga keseimbangan ekonomi keluarga.

Kaiser & Lusardi, (2024) dalam publikasi *National Bureau of Economic Research* (2024) mendefinisikan literasi keuangan sebagai kemampuan untuk memproses informasi ekonomi dan membuat keputusan terkait perencanaan keuangan, akumulasi kekayaan, manajemen utang, dan perencanaan pensiun. Mereka menekankan pentingnya aspek pemerataan dalam literasi keuangan, di mana keberhasilan literasi keuangan tidak hanya diukur dari pertumbuhan ekonomi individu, tetapi juga dari peningkatan kualitas hidup masyarakat secara menyeluruh. Secara khusus, literasi keuangan yang tinggi dikaitkan dengan pengambilan keputusan finansial yang lebih baik dan pengelolaan keuangan yang efektif, yang dapat mengurangi tekanan finansial yang sering menyebabkan perilaku adiktif.

Dalam konteks perilaku judi, literasi keuangan yang rendah, terutama ketidakmampuan dalam mengelola keuangan pribadi, biasanya disertai dengan pola pikir finansial yang tidak sehat serta kurangnya manajemen keuangan yang sistematis. Lebih lanjut, kurangnya literasi keuangan dapat berpotensi mengarah pada kondisi finansial yang tidak menguntungkan. Secara historis, pemahaman

yang baik tentang pengelolaan pendapatan telah menjadi faktor penting bagi kesejahteraan masyarakat.

Di Kabupaten Ngawi, tantangan ekonomi seperti keterbatasan pengelolaan pendapatan, rendahnya literasi keuangan, dan sekaligus bujukan teman sebaya yang arahnya menuju arah negatif menjadi isu utama yang berpengaruh terhadap perilaku berisiko, khususnya judi *online* di kalangan remaja. Penelitian meta-analisis yang dipublikasikan dalam *The Lancet Public Health* (2024) melaporkan bahwa secara global, lebih dari 1 dari 6 remaja yang disurvei telah berjudi dalam 12 bulan terakhir, termasuk di situs web komersial yang sebagian besar dibatasi usia. Fenomena ini menunjukkan bahwa tekanan ekonomi keluarga dapat mendorong remaja mencari solusi instan melalui aktivitas berisiko tinggi seperti judi *online*.

Dalam kerangka teoritis, perilaku konsumsi atau pembelian dipandang sebagai strategi koping untuk mengatasi stres yang dirasakan, di mana tingkat stres yang lebih tinggi terkait dengan peningkatan pengeluaran dan perilaku pembelian saat terlibat dalam judi atau permainan digital. Walaupun kondisi ini memberikan pengaruh besar terhadap kesejahteraan masyarakat, tantangan yang dihadapi dalam pengelolaan keuangan rumah tangga cukup kompleks. Produktivitas ekonomi yang rendah, akses terhadap layanan keuangan yang terbatas, serta ketidakpastian kondisi ekonomi akibat perubahan kebijakan atau fluktuasi pasar menjadi masalah utama yang mempengaruhi stabilitas finansial.

Intensitas bermain judi *online* didefinisikan sebagai frekuensi, durasi, dan keteraturan seseorang dalam melakukan aktivitas perjudian secara daring dalam

periode waktu tertentu (Gainsbury et al., 2019). Konsep intensitas ini mencakup beberapa dimensi, frekuensi bermain per minggu atau per bulan, durasi waktu yang dihabiskan dalam setiap sesi permainan, jumlah uang yang dipertaruhkan, dan keteraturan atau pola konsistensi dalam berjudi, adalah konsep intensitas yang dimaksud. Penelitian meta-analisis yang dipublikasikan dalam (*Wardle & Tipping, 2026*) melaporkan bahwa secara global, lebih dari 1 dari 6 remaja yang disurvei telah berjudi dalam 12 bulan terakhir, termasuk di situs web komersial yang sebagian besar dibatasi usia.

Tingkat intensitas yang tinggi dalam berjudi *online* berkorelasi dengan berbagai dampak negatif yang signifikan, gangguan fungsi sosial dan akademik, serta risiko kecanduan. Menurut Rangkuti & Putra, (2025), intensitas bermain judi *online* pada remaja dipengaruhi oleh beberapa faktor kunci, yaitu: motivasi ekonomi untuk memperoleh uang instan, ajakan teman sebaya, pengelolaan keuangan yang buruk, lingkungan sosial yang permisif, kemudahan akses digital, serta rendahnya literasi keuangan. Faktor-faktor ini saling berinteraksi dan membentuk pola perilaku judi yang semakin intensif seiring berjalannya waktu.

Karakteristik Masyarakat Kabupaten Ngawi sebelum mengenal Judi *Online*, Biasanya uang nya ditabung dan apabila sudah terkumpul, uang itu dipakai untuk membeli hewan ternak. Atau biasanya untuk anak-anak remaja uang itu ditabung untuk keperluan memodifikasi motor mereka agar terlihat keren. Tetapi munculnya Fenomena di Kabupaten Ngawi menunjukkan

gambaran yang memprihatinkan terkait kecanduan judi *online* di kalangan remaja sekolah.



Gambar 1.2 bukti tingginya kasus judol di ngawi

Sumber: <https://www.instagram.com/p/DQb6nE6ko5a/> (Diakses 31 Desember 2025)

Kondisi memprihatinkan terkait kecanduan judi *online* di Kabupaten Ngawi ini juga dibuktikan dan diperkuat oleh data penindakan hukum kepolisian setempat. Berdasarkan Data Laporan Polisi Terkait Tindak Pidana Judi Online, tercatat adanya fluktuasi dan lonjakan kasus hukum yang signifikan dalam lima tahun terakhir. Pada tahun 2021 tercatat terdapat 8 Laporan Polisi (LP), yang kemudian sedikit menurun menjadi 7 LP pada tahun 2022 dan bertahan di angka 7 LP pada tahun 2023. Namun, jumlah perkara melonjak tajam hingga lebih dari dua kali lipat menjadi 16 LP pada tahun 2024, dan telah tercatat sebanyak 8 LP pada tahun 2025. Peningkatan drastis pada tahun 2024 ini sejalan dengan temuan Elbanna & Nirwana, (2025) yang menyoroti peningkatan kasus ketergantungan judi *online* di wilayah pedesaan akibat rendahnya literasi finansial serta lemahnya pengawasan keluarga. Lonjakan perkara hukum ini menjadi bukti nyata bahwa fenomena judi *online* di Ngawi telah masuk pada tingkat pelanggaran pidana yang serius, serta memvalidasi fakta bahwa kemudahan

akses digital yang makin tak terbendung turut memperparah intensitas bermain judi *online* di kalangan masyarakat pedesaan (Rangkuti & Putra, 2025).

Berdasarkan pengamatan di lapangan, mayoritas pelaku adalah siswa laki-laki yang awalnya mengenal judi *online* dari ajakan teman sebaya atau 'getok tular'. Mereka tertarik mencoba karena melihat temannya seolah-olah mendapatkan keuntungan instan. Rata-rata dari mereka telah bermain secara intensif selama beberapa bulan terakhir.

Dampak Pengaruh ajakan teman sebaya berbuat negatif mulai terlihat dari perilaku nekat para remaja ini demi mendapatkan modal 'depo' (*deposit*). Tidak hanya menggunakan uang saku, sebagian remaja bahkan berani mengambil uang simpanan orang tua di lemari hingga menjual aset milik keluarga, seperti menjual ayam milik ayahnya tanpa izin. Selain itu, ekosistem pendukung seperti kemudahan melakukan *top-up* saldo melalui gerai minimarket atau bantuan teman yang memiliki akses pembayaran digital membuat akses mereka semakin tak terbendung. Uang yang seharusnya dikelola untuk kebutuhan sekolah atau tabungan, kini sebagian besar persentasenya dialihkan habis untuk taruhan, yang mencerminkan hilangnya kendali atas pengelolaan pendapatan mereka.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, fenomena partisipasi remaja di Kecamatan-kecamatan Kabupaten Ngawi dalam aktivitas perjudian *online* erat kaitannya dengan ketidakstabilan ekonomi keluarga serta rendahnya kapasitas pengelolaan keuangan individu. Sebagian remaja di lokasi penelitian telah memiliki sumber pendapatan, baik berupa uang saku, hasil kerja paruh waktu, maupun transfer dari orang tua yang berprofesi di sektor informal. Namun,

kurangnya pemahaman literasi keuangan menyebabkan ketidakmampuan dalam mengalokasikan dana tersebut secara efektif. Alih-alih digunakan secara produktif, dana tersebut sering kali dialihkan untuk kepentingan konsumtif, seperti pembelian pulsa, pengisian saldo permainan, atau taruhan *online*, yang mencerminkan lemahnya kemampuan manajemen keuangan.

Di samping itu, kemudahan akses terhadap platform digital dan pengaruh kuat dari lingkungan sosial turut mendorong remaja untuk mencoba perjudian *online*, baik sebagai sarana hiburan maupun sebagai upaya mencari keuntungan finansial dengan cepat. Dalam situasi demikian, rendahnya tingkat literasi keuangan serta lemahnya pengawasan dari pihak keluarga semakin meningkatkan kerentanan remaja terhadap perilaku berisiko, termasuk keterlibatan dalam praktik perjudian *online*.

Keterlibatan remaja dalam judi *online* tidak hanya dipicu faktor ekonomi, tetapi juga pengaruh lingkungan sosial dan budaya digital. Penelitian di Batu, Malang, mengungkapkan bahwa akses internet serta dorongan sosial memperkuat intensitas partisipasi remaja dalam judi *online* (Rangkuti & Putra, 2025). Semakin tinggi intensitas bermain judi *online*, berarti semakin besar pula pengaruh ajakan teman dan besar juga dampak psikososial yang dialami oleh remaja. Fenomena ini menunjukkan bahwa perilaku judi *online* merupakan hasil dari interaksi kompleks antara kondisi finansial, literasi keuangan, dan kemampuan pengelolaan pendapatan yang saling memengaruhi.

Studi lain menunjukkan bahwa keterlibatan remaja dalam judi *online* di desa tidak kalah tingginya dibandingkan kota, meskipun tingkat literasi finansial

lebih rendah di pedesaan. Misalnya, program intervensi di Desa Sukajaya, Sumedang, menyoroti pentingnya pencegahan partisipatif berbasis komunitas untuk menekan praktik judi *online* di kalangan remaja (Purwati et al., 2025). Hal ini menunjukkan relevansi penelitian di Kabupaten Ngawi yang memiliki karakteristik sosial-ekonomi pedesaan.

Selain menambah beban finansial, judi *online* terbukti menimbulkan efek domino pada kemampuan pengelolaan keuangan remaja. Ketika individu kehilangan kendali atas pendapatan dan pengeluaran, mereka menjadi lebih mudah terjebak dalam siklus kerugian dan utang. Situasi ini semakin menegaskan bahwa keterlibatan remaja dalam judi *online* bukan sekadar perilaku individual, melainkan gejala dari lemahnya kontrol finansial dan minimnya literasi ekonomi keluarga. Penelitian menunjukkan bahwa remaja dengan kemampuan pengelolaan pendapatan yang baik cenderung memiliki intensitas bermain judi *online* yang lebih rendah, karena mereka mampu mengalokasikan dana secara rasional dan menghindari perilaku impulsif (Kaiser & Lusardi, 2024).

Kerusakan yang ditimbulkan judi *online* tidak berhenti pada individu atau keluarga, tetapi juga berdampak pada tatanan sosial secara luas. Penelitian di Simpang Empat menunjukkan bahwa pengaruh judi *online* yang dipromosikan melalui *influencer* digital memperparah masalah keuangan masyarakat desa (Fauzi et al., 2025). Artinya, penyebaran budaya judi *online* telah melampaui batas personal dan masuk ke ranah sosial yang lebih luas, termasuk komunitas pedesaan.

Dalam perspektif keluarga, judi *online* bertentangan dengan prinsip kesejahteraan dan tanggung jawab finansial. judi *online* merusak keutuhan keluarga karena menimbulkan Perubahan perilaku individual, konflik emosional, dan degradasi moral (Alfikri & Wahda, 2024). Ketika keluarga gagal mengelola pendapatan dan memberikan pemahaman literasi keuangan kepada anak-anaknya, intensitas keterlibatan remaja dalam judi *online* berpotensi meningkat.

Meski berbagai penelitian telah mengkaji judi *online*, sebagian besar masih berfokus pada wilayah perkotaan atau aspek hukum semata. Padahal, kondisi pedesaan dengan keterbatasan ekonomi, akses pendidikan, dan literasi finansial memiliki dinamika tersendiri yang memengaruhi perilaku remaja dalam bermain judi *online*. Penelitian mengenai perilaku keuangan remaja juga menunjukkan bahwa lingkungan keluarga dan lingkungan sosial berperan penting dalam membentuk kemampuan remaja mengelola keuangan dan pendapatan mereka (Rizka, 2024).

Berdasarkan tinjauan tersebut, masih terdapat kesenjangan penelitian dalam memahami keterkaitan langsung antara pengelolaan pendapatan, Pengaruh Teman (*peer influence*), dan literasi keuangan terhadap intensitas bermain judi *online* di wilayah pedesaan.

Merujuk pada uraian sebelumnya, penulis memiliki ketertarikan untuk mengkaji lebih lanjut melalui penelitian yang berjudul “Pengaruh *Peer Influence*, Pengelolaan Pendapatan, dan Literasi Keuangan terhadap Intensitas Bermain Judi *Online* di Kecamatan-kecamatan Kabupaten Ngawi”. Penelitian

ini diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, tetapi juga memiliki nilai aplikatif bagi masyarakat dan pemangku kepentingan dalam mengidentifikasi faktor-faktor pemicu perilaku judi *online* pada remaja pedesaan. Selain itu, temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam merumuskan strategi peningkatan pemahaman keuangan dan keterampilan pengelolaan finansial remaja, yang pada akhirnya dapat mencegah keterlibatan mereka dalam praktik perjudian *online* dan menguatkan stabilitas ekonomi keluarga.

B. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, beberapa batasan masalah ditetapkan untuk memperjelas ruang lingkup dan fokus analisis. Batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Data yang akan dikumpulkan akan mencakup periode tertentu, yaitu selama 4 bulan yaitu bulan November 2025 hingga Februari 2026.
2. Penelitian ini akan berfokus pada tiga variabel utama, yaitu ajakan teman sebaya (*peer influence*), pengelolaan pendapatan, dan literasi keuangan.
3. Penelitian ini akan berfokus pada remaja laki-laki usia 13–19 tahun yang berdomisili di Kabupaten Ngawi.
4. Penelitian ini dibatasi pada pengukuran seberapa berpengaruh ajakan teman sebaya, pengelolaan pendapatan, dan literasi keuangan melalui instrumen kuantitatif berupa kuesioner terstruktur.

5. Penelitian ini tidak membahas faktor eksternal lain seperti aspek hukum, teknologi platform, pengaruh media sosial, promosi judi *online*, atau perbandingan lintas daerah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ajakan teman sebaya berpengaruh terhadap intensitas bermain judi *online* di kalangan remaja di Kabupaten Ngawi?
2. Apakah pengelolaan pendapatan berpengaruh terhadap intensitas bermain judi *online* di kalangan remaja di Kabupaten Ngawi?
3. Apakah literasi keuangan berpengaruh terhadap intensitas bermain judi *online* di kalangan remaja di Kabupaten Ngawi?
4. Apakah pengaruh teman sebaya, pengelolaan pendapatan, dan literasi keuangan secara simultan berpengaruh terhadap intensitas bermain judi *online* di kalangan remaja di Kabupaten Ngawi?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh finansial dan psikologis objektif (ajakan teman sebaya dan pengelolaan pendapatan) serta pemahaman literasi keuangan, tanpa mengeksplorasi faktor psikologis atau perilaku konsumtif secara mendalam terhadap intensitas bermain judi *online* di Kabupaten Ngawi.

Secara khusus, penelitian ini memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Menganalisis pengaruh ajakan teman sebaya berbuat negatif terhadap intensitas bermain judi *online* remaja.
2. Menganalisis pengaruh literasi keuangan remaja terhadap intensitas bermain judi *online*.
3. Menganalisis pengaruh pengelolaan pendapatan remaja terhadap intensitas bermain judi *online*.
4. Menguji pengaruh simultan Pengaruh teman sebaya (*peer influence*), pengelolaan pendapatan, dan literasi keuangan terhadap intensitas bermain judi *online*.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan baik secara teoritis maupun praktis

1. Bagi Remaja: memberikan kesadaran mengenai bahaya judi *online* serta faktor-faktor internal dan eksternal yang memengaruhi perilaku mereka.
2. Bagi Orang Tua dan Keluarga: memberikan pemahaman bahwa kondisi ekonomi dan hubungan emosional keluarga dapat memengaruhi keterlibatan anak dalam judi *online*.
3. Bagi peneliti: penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai fenomena judi *online* dan faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain judi *online*, khususnya dari aspek Pengaruh ajakan teman sebaya, pengelolaan pendapatan, dan literasi keuangan.
4. Bagi Program Studi Pendidikan Ekonomi: Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian bidang Pendidikan Ekonomi, khususnya dalam

pengembangan kurikulum yang menekankan pentingnya literasi keuangan dan etika ekonomi di kalangan pelajar. Selain itu, temuan penelitian dapat dijadikan bahan ajar dan referensi bagi mahasiswa untuk memahami fenomena ekonomi sosial yang aktual di masyarakat, terutama yang berkaitan dengan perilaku keuangan remaja.

5. Bagi Universitas PGRI Madiun (UNIPMA): Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan tridharma perguruan tinggi, khususnya pada aspek penelitian dan pengabdian masyarakat. Temuan empiris dari penelitian ini dapat mendukung peran UNIPMA sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen dalam menciptakan generasi berkarakter, cerdas finansial, dan beretika dalam menghadapi tantangan ekonomi digital di era modern.
6. Bagi Sekolah: Diharapkan dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah, khususnya guru bimbingan konseling dan pendidik ekonomi, untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai bahaya judi *online* serta pentingnya literasi keuangan dalam mengelola pendapatan secara bijak. Selain itu, hasil penelitian dapat dijadikan dasar untuk merancang program edukasi dan sosialisasi di lingkungan sekolah guna membentuk karakter siswa yang bertanggung jawab, mampu mengelola keuangan dengan baik, serta terhindar dari perilaku menyimpang seperti judi *online*.
7. Bagi Kepolisian: Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi aparat kepolisian dalam upaya pencegahan dan penanggulangan kasus judi *online* di kalangan remaja. Data empiris dari

penelitian ini dapat membantu pihak kepolisian dalam memahami faktor-faktor sosial dan ekonomi yang memengaruhi perilaku judi *online*, sehingga strategi penegakan hukum dan kegiatan penyuluhan masyarakat dapat dilakukan secara lebih efektif dan tepat sasaran.

Dengan demikian, kegunaan penelitian ini tidak hanya sebatas kontribusi, tetapi juga memberi manfaat yang nyata dalam upaya pencegahan judi *online* di kalangan remaja.

F. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam interpretasi, beberapa istilah penting dalam penelitian ini didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

1. Pengaruh teman sebaya (*peer influence*): dalam penelitian ini adalah sejauh mana individu menerima, menanggapi, dan meniru ajakan, dorongan, atau tekanan dari teman sebaya untuk terlibat dalam aktivitas bermain judi *online*. Variabel ini mencerminkan pengaruh sosial yang muncul melalui ajakan langsung, tekanan untuk diterima dalam kelompok, keteladanan perilaku teman yang bermain judi, serta dorongan tidak langsung seperti cerita atau pameran hasil bermain judi *online*. Semakin tinggi tingkat pengaruh teman sebaya yang dirasakan seseorang, maka semakin besar kemungkinan individu tersebut terlibat dalam aktivitas bermain judi *online* di lingkungannya.
2. Pengelolaan Pendapatan: Didefinisikan sebagai kemampuan individu atau keluarga dalam merencanakan, menggunakan, dan mengatur pendapatan agar sesuai dengan kebutuhan dan prioritas keuangan yang ada. Variabel ini mencakup aspek perencanaan keuangan, pengendalian pengeluaran, serta

kemampuan menabung atau mengalokasikan dana secara bijak. Dalam penelitian ini, pengelolaan pendapatan diukur melalui indikator kemampuan mengatur anggaran, kebiasaan menabung, dan kedisiplinan dalam mengelola sumber pendapatan keluarga.

3. Literasi Keuangan: Merupakan tingkat pemahaman individu mengenai konsep dasar keuangan, seperti pengelolaan uang, tabungan, investasi, dan risiko keuangan. Literasi keuangan mencerminkan sejauh mana seseorang mampu mengambil keputusan ekonomi yang rasional dan bertanggung jawab. Dalam konteks penelitian ini, literasi keuangan diukur melalui indikator pemahaman terhadap konsep keuangan dasar, kemampuan menyusun perencanaan keuangan, serta sikap bijak dalam mengambil keputusan ekonomi sehari-hari.
4. Intensitas Bermain Judi *Online*: Menggambarkan tingkat frekuensi dan durasi individu dalam mengakses serta bermain judi *online* dalam kurun waktu tertentu. Variabel ini digunakan untuk melihat sejauh mana remaja terlibat dalam aktivitas judi *online*. Pengukurannya dilakukan melalui indikator frekuensi bermain per hari atau per minggu, lamanya waktu yang dihabiskan dalam aktivitas perjudian *online*, serta besaran nominal uang yang digunakan dalam setiap sesi permainan.