

Analisis Pengaruh Judi Online, Pinjaman Online, Dan Lingkungan Pergaulan Terhadap Nilai Akademik

Harun Alfahmi¹

¹universitas Muhammadiyah Surakarta

Jl. A. Yani, Mendungan, Pabelan, Kartasura, Sukoharjo 57169, (0271) 717417, e-mail:

b200210304@student.ums.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received 30 Mei 2024

Received in revised form 3 Juni 2024

Accepted 27 Juni 2024

Available online 25 Juli 2024

ABSTRACT

The main purpose of this research is to obtain empirical evidence of the influence of online gambling, online loans and the social environment on academic grades among students at the Faculty of Economics and Business, Muhammadiyah University of Surakarta. This research was conducted by distributing questionnaires to respondents with the criteria being that they are students at the Faculty of Economics and Business, Muhammadiyah University of Surakarta and are interested in or have already invested in the capital market with the variables in this research, namely (1) Online Gambling (2) Online Loans (3) Social Environment (4) Student academic scores. The number of research respondents was 33 students and data management used SMRTPLS 4.0 with multiple regression analysis techniques. The results of this research state that online gambling and online loans do not affect the academic grades of students at the Faculty of Economics and Business, Muhammadiyah University of Surakarta.

Keywords: Online Gambling, Online Loans, Social Environment, Student Academic Values

Abstrak

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memperoleh bukti empiris pengaruh Judi Online, Pinjaman Online, dan lingkungan pergaulan terhadap nilai akademik, pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada responden dengan kriteria mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Surakarta dan berminat atau sudah melakukan investasi dipasar modal dengan variabel-variabel dalam penelitian ini yaitu (1) Judi Online (2) Pinjaman Online (3) Lingkungan pergaulan (4) Nilai akademik Mahasiswa. Jumlah responden penelitian sebanyak 33 mahasiswa dan pengelolaan data menggunakan SMRTPLS 4.0 dengan teknik analisis regresi berganda. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa Judi Online, Pinjaman Online tidak mempengaruhi nilai akademik mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Kata kunci: Judi Online; Pinjaman Online; Lingkungan Pergaulan; Nilai Akademik Mahasiswa.

1. PENDAHULUAN

Artikel Pada hakekatnya perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum serta membawa dampak buruk bagi ekonomi. meskipun demikian banyak macam dan bentuk judi saat ini kita temukan dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, baik yang terang-terangan maupun secara bersembunyi-sembunyi

Hal ini tidak hanya marak di kalangan masyarakat umum saja namun dari sebagian kelompok masyarakat yang mempunyai strata yang sangat disegani yaitu kalangan mahasiswa juga terdampak dari maraknya fenomena judi online Penelitian yang dilakukan oleh (Hardiansyah,2016) mengatakan bahwa ada 26 orang yang bermain 7 kali dalam seminggu dari 75 responden, ini menunjukkan banyaknya siswa yang bermain judi online.

Walau perjudian online diatur di pasal 27 ayat 2 Jo. Pasal 45 ayat 2 UU ITE mengancam pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya judi online,dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan pasal 303 kuhp turut mengancam para pemain judi online dengan pidana penjara paling lama 4 tahun atau denda pidana paling banyak 10 juta rupiah, walau demikian Kementerian komunikasi dan informasi menyebut sejak 2018 hingga 10 Mei 2022 yang telah memutus akses 499.645 konten perjudian di berbagai platform digital.tapi pemberantasan judi online di Indonesia berat lantaran situs atau aplikasi judi online terus bermunculan dengan nama yang berbeda meski aksesnya telah diputus, artinya walau judi online sudah diatur dalam UU dan memiliki sanksi berat namun hal tersebut tidak memberikan efek jera terhadap pemilik akun yang akhirnya dapat berdampak pada masyarakat umum ataupun mahasiswa yang ditimbulkan oleh judi online

Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui Bagaimana pengaruh Judi Online terhadap Nilai Akademik Mahasiswa, pengaruh Pinjaman Online terhadap Nilai akademik mahasiswa Mahasiswa,serta mnegetahui pengaruh Lingkungan Pergaulan terhadap Nilai Akademik Mahasiswa.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Judi Online.

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan seperti main dadu maupun kartu. Sedangkan Judi Online itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan bahwa “yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap – tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya.Judi online merupakan sejenis candu, dimana awalnya hanya mencoba coba dan memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenanganpun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. Judi online itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi online tersebut memililiki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau smartphone serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian online.

Selain itu Judi merupakan aktivitas patologis yang sampai saat ini masih banyak dilakukan oleh sebagian anggota masyarakat, termasuk mahasiswa. Perkembangan teknologi yang begitu cepat mempermudah praktik judi melalui jaringan internet atau deikenl dengan judi online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fenomena judi bola online di kalangan mahasiswa, bagaimana respons masyarakat atas fenomena judi bola online, dan bagaimana respons atau tanggapan masyarakat terhadap mahasiswa yang melakukan judi bola online. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang terlibat dalam melakukan judi bola online. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) untuk dapat mengikuti judi online harus terlebih dahulu memiliki akun, (2) mereka mengetahui permainan judi bola online adalah hasil belajar dari teman-temannya, (3) mereka menyukai judi bola online karna memiliki beberapa kelebihan, yaitu karena (a)jauh dari proses hukum karena tidak diketahui oleh orang lain, (b) bisa main kapan saja dan di mana saja yang penting jaringan internet terhubung, dan (c) judi online kendati dengan modal sedikit, katakanlah dua pulu hlima ribu rupiah, jika banyak klub bola yang dipilih dan menang bisa dapat satu juta lebih. sehingga banyak di antara mahasiswa yang kecanduan dan mereka seakan-akan tidak peduli berapa uang yang mereka habiskan begitu saja, (4) masyarakat merasa kecewa dan merasa kasihan terhadap mahasiswa melakukan judi

bola online, oleh karenanya mereka mengharapakan ada tindakan tegas pemerintah untuk memblokir situs judi online supaya tidak merusak para generasi muda sebagai generasi penerus.

2.2. Pinjaman Online

Website pinjaman online kini juga sudah kian tersebar, bukan hanya kalangan dewasa atau karyawan namun bagi kalangan pelajar khususnya mahasiswa pun kini dapat melakukan pinjaman online salah satunya dengan menggunakan system Cicil. Pinjaman online ini memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk membeli barang yang menjadi kebutuhan atau keinginan dari mahasiswa. Barang-barang tersebut dapat berupa elektronik, furniture, fashion, dan yang lainnya. Pinjaman online berarti fasilitas berupa pinjaman dana oleh penyedia jasa keuangan yang dilakukan secara online. Dengan persyaratan yang mudah, pinjaman online ini merupakan "kartu kredit" bagi mahasiswa, karena pada umumnya mahasiswa belum mempunyai pekerjaan dan slip gaji, sehingga persyaratan inilah yang membuat mahasiswa jarang memiliki kartu kredit.

Mahasiswa yang memiliki latar belakang ekonomi yang kurang stabil, tentu senang dengan adanya pinjaman online ini. Disamping itu, Mahasiswa tidak harus bertemu dengan pemilik dana secara langsung, tetapi dapat dilakukan secara online dengan memenuhi persyaratan yang ada yaitu menggunakan KTP serta KTM sebagai jaminannya, sehingga tidak perlu melampirkan slip gaji.

Cicil saat ini sudah banyak digunakan dikalangan mahasiswa terutama di kota-kota besar khususnya. Dengan kemudahan serta limit peminjaman dana yang sangat besar yaitu hingga Rp. 5.000.000, menjadikan Cicil digemari mahasiswa untuk memenuhi kebutuhan atau keinginannya. Namun, dengan faktor tersebut dapat memberikan dampak konsumtif bagi mahasiswa, karena mahasiswa bebas membeli barang atau yang mereka inginkan dengan dukungan dana yang besar dan persyaratan yang mudah juga. Bukan hanya itu, bunga yang diberikan tergolong sangat kecil dengan tenor pembayaran hingga dua tahun. Cicil membebaskan penggunaannya untuk membeli barang sesuai limit di merchant mereka salah satunya yaitu Tokopedia, Bukalapak, dan Lazada serta yang lainnya.

2.3. Lingkungan Pergaulan

Lingkungan pergaulan menjadi salah satu faktor primer, dimana para remaja dengan mudahnya terbawa arus pertemanan mereka. Remaja-remaja biasanya condong terhadap lingkungan pertemanan yang menurut mereka nyaman dimana banyak yang tidak sadar saat lingkungan pertemanan mereka berada jauh dari zona aman pemuda seumuran mereka. Tidak jarang juga terdapat lingkungan pertemanan dengan gaya otoriter, yang apabila salah satu temannya tidak ingin mengikuti aktifitas yang disepakati dalam konteks negative maka akan dikucilkan atau bahkan mendapat olokan. Kejadian tersebut menjadi beberapa contoh dari sekian banyak kejadian kenakalan remaja yang terjadi.

Bisa disimpulkan juga bahwa para remaja harus memiliki bekal sebelum menginjak dunia luar. Peran dari orang terdekat dan keluarga sangat berandil besar memberikan ilmu-ilmu dasar tentang sikap dan perilaku. Mengajarkan bagaimana seharusnya manusia bersikap kepada satu dengan lainnya dan membedakan mana hal yang baik dan mana hal yang buruk. Pembekalan diri pada remaja terkait keyakinan dan keteguhan diri juga turut diberikan dengan maksud agar saat berada di lingkungan pertemanannya, ia tidak mudah goyah akan keteguhan hatinya.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Obyek dalam penelitian ini adalah pengaruh Judi Online, Pinjaman Online, dan Lingkungan Pergaulan Terhadap Nilai Akademik mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Surakarta. Instrumen dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada responden via online dengan jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 33 responden dan teknik analisis data yang digunakan adalah metode analisis statistik dengan menggunakan Program Aplikasi SmartPLS 4.0. Berdasarkan metode analisis tersebut, Hipotesis (Ha) yang akan di uji yaitu:

Ha1: Judi Online mempengaruhi Nilai Akademik Ha2: Pinjaman Online berpengaruh positif terhadap Nilai Akademik Mahasiswa. Ha3: Lingkungan Pergaulan mempengaruhi Nilai Akademik Mahasiswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis model pengukuran pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Pengujian pertama yaitu uji validitas, dimana uji validitas terdiri atas validitas konvergen (convergent validity) yang digunakan untuk mengukur valid dan sah nya suatu kuesioner.

Tabel 1. Hasil Loading Faktor Tahap awal

Variabel	Variabel manifest	loading faktor	sig (>0,7)
Judi Online	X1.1	0.781	Valid
	X1.2	0.966	Valid
Pinjaman Online	X2.1	0.875	Valid
	X2.2	0.927	Valid
Lingkungan Pergaulan	X3.1	0.833	Valid
	X3.2	0.919	Valid
Nilai Akademik Mahasiswa	Y1.1	0.946	Valid
	Y1.2	0.970	Valid

Hasil perhitungan loading factor yang tercantum dalam tabel 1 menunjukkan bahwa nilai loading factor sudah diatas 0,70. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa indikator memenuhi persyaratan validitas konvergen dan memiliki validitas yang diperlukan berdasarkan rule of thumb yang digunakan sesuai dengan yang sudah diuji cobakan sebelumnya

Analisa berikutnya setelah uji validitas adalah uji reliabilitas, uji realibilitas digunakan untuk menguji pertanyaan dalam kuesioner penelitian ini reliable dan dapat digunakan atau tidak. Reliabilitas konstruk diukur dengan dua kriteria yang berbeda yaitu composite reliability dan croncbach's Alpha (internal consistency reliability). Untuk lebih jelas nya dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's alpha	Composite reliability
Judi Online	0.745	1.183
Pinjaman Online	0.773	0.809
lingkungan pergaulan	0.707	0.762
Nilai Akademik mahasiswa	0.912	0.965

Hasil pengukuran Composite Reliability dan Croncbach's Alpha pada Tabel 2 menunjukkan bahwa semua variabel untuk Composite Reliability memiliki nilai di atas 0,70 dan semua variabel untuk Croncbach's Alpha memiliki nilai di atas 0,60. Dengan demikian, hasil ini dapat dinyatakan valid dan memiliki reliabilitas yang cukup tinggi.

Model struktural (Inner Model) mendeskripsikan hubungan antar konstruk laten dengan melihat hasil estimasi koefisien parameter dan tingkat signifikansinya (Ghozali, 2011). Inner model dapat diukur dengan menghitung R-square untuk konstruk dependen, uji-t serta signifikansi dari koefisiensi parameter jalur structural

Table 3. Uji R Square

Variabel	<i>R-square</i>	<i>R-square adjusted</i>
Nilai Akademik mahasiswa	0.116	0.025

Nilai R Square pengaruh secara bersama-sama atau simultan X1,X2.dan X3 Terhadap Y adalah sebesar 0,116 dengan nilai adjusted r square 0,025. Maka, dapat dijelaskan bahwa semua konstruk exogen (X) secara serentak mempengaruhi Y sebesar 0,025 atau 0,25%. Oleh karena R Square 11,6% maka pengaruh semua konstruk eksogen X1, X2 dan X3 terhadap Y termasuk Lemah.

Tabel 4. Uji Hipotesis

Variabel	P values	Sig < 0.1
Judi Online -> Nilai Akademik	0.115	Ditolak
Pinjaman Online-> Nilai Akademik	0.476	Ditolak
Lingkungan Pergaulan -> Nilai Akademik	0.196	Ditolak

- (H1) Hasil uji terhadap koefisien jalur indikator Judi Online tidak berpengaruh positif signifikan terhadap indikator nilai akademik bahwa hipotesis 1 dapat DITOLAK karena nilai P Value > 0.1 yaitu sebesar 0.115
- (H2) Hasil uji terhadap koefisien jalur indikator Pinjaman Online tidak berpengaruh positif signifikan terhadap indikator nilai akademik bahwa hipotesis 2 dapat DITOLAK karena nilai P Value > 0.1 yaitu sebesar 0,476
- (H3) Hasil uji terhadap koefisien jalur indikator Lingkungan Tidak berpengaruh positif signifikan terhadap indikator loyalitas mahasiswa bahwa hipotesis 3 dapat DITOLAK karena nilai P Value > 0.1 yaitu sebesar 0.196

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari Pembahasan ini kita dapat mengambil kesimpulan diantaranya adalah sebagai berikut:

Bahwa Judi Online,Pinjaman Online,dan Lingkungan Pergaulan tidak mempengaruhi Nilai Akademik mahasiswa karena adanya berbagi faktor lain yang tidak terdapat dalam penelitian ini, dan semoga penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aditya, B., & Rahman, I. (2022). FENOMENA JUDI BOLA ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA. *Perspektif*, 2(2).
- [2] Sihombing, N. M. M., Suryanto, N. E., Mahameru, M., Setiawan, M. R., Marsella, E., & Li, M. (2019). Dampak penggunaan pinjaman online terhadap gaya hidup konsumtif mahasiswa Yogyakarta.
- [3] Sitanggang, A. S., Sabta, R., & Hasiolan, F. Y. (2023). PERKEMBANGAN JUDI ONLINE DAN DAMPAKNYA TERHADAP MASYARAKAT: TINJAUAN MULTIDISIPLINER. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 1(6), 70-80.