

PENGARUH KONFORMITAS TERHADAP INTENSI JUDI ONLINE PADA REMAJA LAKI-LAKI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Enjel Linu

Program Studi Psikologi Universitas Negeri Manado
Email : 21101150@unima.ac.id

Tellma M. Tiwa

Program Studi Psikologi Universitas Negeri Manado
Email : meisiemangantes@unima.ac.id

Zulfauzy A. Hasmy

Program Studi Psikologi Universitas Negeri Manado
Email : zuldauzyabuhasmy@unima.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh konformitas terhadap intensi berjudi online pada remaja laki-laki usia sekolah. Subjek penelitian terdiri dari siswa laki-laki kelas X dan XI. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jumlah sampel 102 responden, yang ditentukan melalui teknik purposive sampling instrumen pengumpulan data berupa dua skala, yaitu skala intensi judi online dengan 24 butir ($\alpha = 0,750$) serta skala konformitas dengan 28 butir ($\alpha = 0,766$). analisis data dilakukan menggunakan regresi linear sederhana dan menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan koefisien regresi sebesar 0,572. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin tinggi konformitas, maka semakin tinggi pula intensi untuk berjudi online pada remaja laki-laki. Berdasarkan tabel Model Summary, diperoleh nilai R Square sebesar 0,324, yang berarti variabel konformitas memberikan kontribusi efektif terhadap intensi judi online.

Kata Kunci: Konformitas, Remaja Laki-Laki, Judi Online.

Abstract: This study aims to examine the influence of conformity on online gambling intentions in school-aged male adolescents. The research subjects consisted of male students in grades X and XI. The method used was quantitative research with a sample of 102 respondents, which was determined through purposive sampling technique. The data collection instrument consisted of two scales, namely the online gambling intention scale with 24 items ($\alpha = 0.750$) and the conformity scale with 28 items ($\alpha = 0.766$). Data analysis was carried out using simple linear regression and produced a significance value of $0.000 < 0.05$ with a regression coefficient of 0.572. These results indicate that the higher the conformity, the higher the intention to gamble online in male adolescents. Based on the Model Summary table, the R Square value obtained was 0.324, which means that the conformity variable has an effective contribution to online gambling intentions.

Keywords: Conformity, Male Adolescents, Online Gambling.

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat telah melahirkan beragam inovasi dalam bidang teknologi. Salah satu hasil perkembangan tersebut adalah video game dan permainan daring (online), yang kini menjadi bentuk hiburan favorit di kalangan generasi muda (Mantiri, Tiwa, & Sengkey, 2023).

Akses internet kini dapat dijangkau oleh berbagai kalangan, mulai dari orang dewasa, remaja, hingga anak-anak yang sudah memahami dasar-dasar penggunaan teknologi internet. Meski demikian, dengan kemajuan zaman, semakin banyak pula potensi penyalahgunaan internet oleh individu atau pihak tertentu untuk meraih keuntungan pribadi (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023).

Kemajuan teknologi digital memberikan banyak kemudahan, tetapi sekaligus meningkatkan risiko keterlibatan anak dan remaja dalam judi online. Meluasnya akses internet di kalangan remaja Indonesia menjadikan pengawasan yang lebih intensif serta keterlibatan aktif orang tua sangat penting demi menjaga generasi penerus dari ancaman tersebut. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 2023, tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 79,5 persen dari total populasi yang berjumlah 279,3 juta jiwa menurut data Badan Pusat Statistik (BPS). Judi online kini menjadi masalah serius yang tengah diperangi oleh pemerintah. Hadi Tjahjanto, Kepala Satuan Tugas Pemberantasan Judi Online sekaligus Menteri Koordinator bidang Politik, Hukum dan Keamanan, menyatakan bahwa sekitar 2 persen dari para pemain judi online adalah anak-anak di bawah usia 10 tahun, dengan jumlah mencapai 47.400 orang. Sementara itu, sekitar

440.000 orang berusia antara 10 hingga 20 tahun terjerumus dalam aktivitas ini.

Masa remaja akhir, khususnya pada peserta didik SMA, merupakan fase yang penuh dinamika dan tantangan. Oleh karena itu, pemahaman yang menyeluruh mengenai perkembangan siswa SMA sangat penting untuk merancang strategi pendukung dan intervensi yang tepat (Addzaky, 2024). remaja sendiri adalah periode peralihan dari masa kanak-kanak ke dewasa yang ditandai oleh perubahan besar dalam aspek biologis maupun kognitif, psikososial, maupun ekonomi. Menurut Mustika & Diorarta (2020), fase remaja terbagi menjadi tiga kategori, yaitu remaja awal (11-14 tahun), remaja menengah (15-17 tahun), dan remaja akhir (18-20 tahun). adapun rentang usia siswa SMA di Indonesia umumnya berkisar antara 15-18 tahun, sehingga mereka termasuk dalam kategori remaja menengah hingga akhir.

Secara psikologis, remaja berada pada fase perkembangan yang ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi, dorongan untuk mencoba hal baru, serta kebutuhan untuk memperoleh pengakuan dari lingkungan sosial. Santrock menyebutkan bahwa masa remaja adalah periode pencarian identitas yang kuat dimana individu sangat membutuhkan penerimaan sosial dari kelompok sebayanya (Mufidha, 2019). Kebutuhan tersebut seringkali mendorong remaja untuk menyesuaikan diri dengan perilaku kelompok, meskipun perilaku itu tidak selalu positif. Hal ini sejalan dengan konsep Konformitas, Menurut David O'Sears dalam (Mardison, 2016), konformitas terjadi ketika seseorang mengubah perilaku mereka agar sesuai dengan tindakan atau norma yang ada di sekitar mereka.

Perilaku judi online pada remaja usia sekolah menjadi masalah sosial

yang semakin kompleks seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan akses mudah ke internet. Judi online, yang dulunya terbatas pada kasino fisik atau tempat perjudian tertentu, kini dapat diakses dengan mudah melalui perangkat mobile atau komputer, menjadikannya lebih mudah dijangkau oleh anak-anak dan remaja. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi remaja untuk terlibat dalam perilaku perjudian online adalah konformitas. Dorongan untuk mendapatkan pengakuan dalam suatu kelompok seringkali menjadi perhatian utama remaja dalam menjalin hubungan sosial, yang pada akhirnya dapat memicu munculnya perilaku konformitas terhadap teman sebaya (Najjoan, Naharia, & Sengkey, 2020). Menurut Baron dan Byrne (2003), Konformitas adalah salah satu bentuk pengaruh sosial yang mendorong individu untuk menyesuaikan sikap dan perilakunya agar sejalan dengan norma atau aturan sosial yang berlaku (Arianty, 2018).

Dalam kaitannya dengan judi online, penelitian ini berfokus pada intensi judi online, bukan pada perilaku judi online secara langsung. Azjen (1991) melalui Theory of Planned Behavior menjelaskan bahwa intensi adalah prediktor utama perilaku. Dengan demikian, ketika suatu kelompok memberikan pengaruh atau bahkan terlibat langsung dalam judi online, remaja berpotensi menumbuhkan intensi serupa sebagai bentuk penyesuaian diri terhadap kelompoknya. Dengan kata lain, apabila seorang remaja memiliki intensi yang kuat untuk terlibat dalam judi online, maka kemungkinan besar mereka akan melakukan perilaku tersebut dikemudian hari. Oleh karena itu mempelajari hal ini sebagai langkah awal untuk memahami bagaimana

perilaku judi online dapat berkembang pada remaja.

Fenomena ini tidak hanya terjadi di kota-kota besar, tetapi juga di daerah. Fenomena keterlibatan remaja dalam judi online diketahui melalui beberapa wawancara awal dengan beberapa siswa Sekolah Menengah Atas Dikecamatan Dumoga Tengah. Berdasarkan hasil prariset yang dilakukan peneliti dengan mewawancari beberapa remaja ditemukan diantaranya mereka mengaku mengetahui praktik judi online, bahkan ada yang mengatakan bahwa pernah 2 kali mencoba berjudi online, dan memiliki teman yang pernah melakukan judi secara online, terutama pada permainan slot dan beberapa responden yang menyatakan bahwa keterlibatan mereka berawal dari ajakan teman.

Keterlibatan remaja dalam judi online tentu menimbulkan dampak negatif yang signifikan. Selain beresiko menurunkan prestasi akademik, judi online juga dapat memicu masalah psikologis seperti stres, kecemasan, dan kecanduan. Di sisi lain, dari perspektif sosial, keterlibatan remaja dalam perilaku menyimpang berpotensi merusak hubungan dengan keluarga, merugikan lingkungan sekolah, serta mengganggu perkembangan moral dan sosial remaja. Fenomena yang semakin mengkhawatirkan yaitu adanya niat remaja untuk terlibat dalam aktivitas judi online. Penelitian yang dilakukan oleh Addiyansyah dan Rofi'ah (2023) menunjukkan bahwa sejak tahun 2021 remaja sudah banyak terlibat dalam aktivitas judi online. Fenomena kenakalan remaja, seperti keterlibatan dalam judi online, menjadi permasalahan yang cukup sering dijumpai. Salah satu faktor yang mendorong ketertarikan remaja terhadap judi online adalah pengaruh dari lingkungan sekitar.

Penelitian terkait konformitas dan intensi judi online yang mendukung studi ini antara lain dilakukan oleh Moh. Hendrik Saefullah (2023) dengan judul “pengaruh konformitas teman sebaya dan kontrol diri terhadap intensi judi online pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa konformitas teman sebaya memiliki pengaruh signifikansi terhadap intensi judi online sebesar 36,2%. selain itu, penelitian oleh Rahil Adriyadi Dwi Ananda (2024) Berjudul “Pengaruh konformitas teman sebaya terhadap infikasi kecanduan judi online pada mahasiswa” juga menemukan adanya pengaruh positif antara konformitas teman sebaya dan kecanduan judi online, dengan nilai $B = 0,331$ serta tingkat signifikansi sebesar 0,000.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, pendekatan yang dipakai adalah regresi kuantitatif untuk menguji sejauh mana konformitas berpengaruh terhadap intensi judi online pada remaja laki-laki di Sekolah Menengah Atas. Penelitian ini dilakukan pada siswa laki-laki di salah satu Sekolah Menengah Atas di Kecamatan Dumoga Tengah Kabupaten Bolaang Mongondow. Nama sekolah tidak di cantumkan untuk menjaga kerahasiaan institusi dan partisipan karena topik penelitian yang bersifat sensitif,

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki kelas 10 dan 11 dengan total responden yaitu berjumlah 102 responden yang sesuai dengan kriteria pada penelitian ini.

Pemilihan subjek secara spesifik pada siswa laki-laki dilakukan berdasarkan sejumlah pertimbangan ilmiah. Terdapat penelitian terdahulu menunjukkan bahwa laki-laki

cenderung memiliki tingkat partisipasi dalam aktivitas perjudian lebih tinggi dibanding perempuan. Penelitian Athallah dan Isnani (2024) menemukan bahwa 67% yang mengalami kecanduan judi online adalah laki-laki. Oleh karena itu, fokus pada penelitian ini diarahkan pada siswa laki-laki sebagai kelompok yang lebih rentan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dan dilaksanakan pada siswa remaja laki-laki. Tujuan utamanya adalah untuk menguji apakah konformitas berpengaruh terhadap intensi melakukan judi *online*. Responden dalam penelitian ini berjumlah 102 orang siswa laki-laki yang tersebar dari peserta didik kelas 10 dan 11. Data dikumpulkan melalui sebaran kuesioner di tiap-tiap kelas yang dirancang untuk mengukur tingkat konformitas dan tingkat intensi judi *online* siswa remaja. Analisis data dilakukan untuk mengidentifikasi pola dan regresi antara variabel konformitas dan intensi judi *online*, dengan hipotesis apakah terdapat pengaruh dan seberapa jauh konformitas memberikan pengaruh pada intensi judi *online* pada siswa remaja laki-laki Sekolah Menengah Atas.

Uji Kategorisasi

Uji kategorisasi ini dilakukan dengan tujuan mengelompokkan dan membandingkan distribusi skor sampel penelitian. Kategorisasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu kategorisasi dengan 3 tingkatan menurut azwar (2012) dalam (Khasanah, 2022) yaitu “Rendah”, “Sedang”, “Tinggi” yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2 Rumus Kategorisasi

$Rendah X < M - ISD$
$Sedang M - ISD \leq X < M + ISD$
$Tinggi M + ISD \leq X$

M = Mean SD = Standar deviasi

Tabel 2 Intensi Judi Online

Kategori				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	13	12.7	12.7
	Sedang	81	79.4	92.2
	Tinggi	8	7.8	100.0
	Total	102	100.0	100.0

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan 13 siswa (12,7%) memiliki kategori tingkat intensi judi *online* yang “rendah”, 81 siswa (79,4%) memiliki tingkat intensi judi *online* kategori “sedang” dan 8 siswa (7,8%) memiliki tingkat intensi judi *online* kategori “tinggi”.

Tabel 3 Konformitas

Kategori				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	6	5.9	5.9
	Sedang	85	83.3	83.3
	Tinggi	11	10.8	10.8
	Total	102	100.0	100.0

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan 6 siswa (5,9%) tergolong memiliki kategori tingkat konformitas yang “rendah”, 85 siswa (83,3%) memiliki tingkat konformitas kategori “sedang” dan 11 siswa (10,8%) memiliki tingkat konformitas kategori “tinggi”

A. Pengujian Persyaratan Analisis Data

1) Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

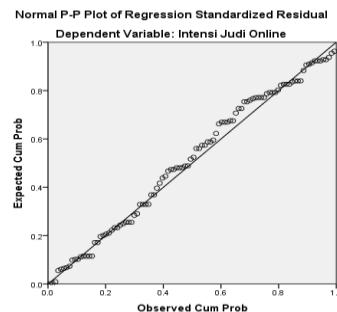
Uji Normalitas merupakan prosedur yang digunakan untuk memastikan apakah data berasal dari populasi dengan distribusi normal atau mengikuti pola sebaran normal.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
	Unstandardized Residual
N	102
Normal Parameters ^a	
Mean	.000000
Std. Deviation	7.91416279
Most Extreme Differences	
Absolute	.079
Positive	.042
Negative	-.079
Test Statistic	.079
Asymp. Sig. (2-tailed)	.121 ^c
a. Test distribution is Normal.	
b. Calculated from data.	
c. Lilliefors Significance Correction.	

Berdasarkan tabel uji One Sample Kolmogorov Smirnov menunjukkan nilai signifikansi 0,121. karena nilai tersebut melebihi 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel berdistribusi normal.

Gambar 1.1 Grafik Normal P-P Plot



Gambar memperlihatkan bahwa titik pada P-P Plot tersebar sekitar garis diagonal serta mengikuti pola garis tersebut bahwa variabel konformitas dan intensi judi *online* berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji Linearitas digunakan untuk memastikan ada atau tidaknya hubungan linear yang signifikan antara variabel independen dan dependen. Hubungan linear dinyatakan ada apabila

nilai signifikansi pada *deviation from linearity* melebihi 0,05.

Tabel 5 Hasil Uji linearitas

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Intensi Judi Online *	Between Groups	(Combined) 4603,534	24	191,814	3,106	,000
	Linearity	3033,341	1	3033,341	49,112	,000
	Deviation from Linearity	1570,192	23	68,269	1,105	,360
Within Groups		4755,839	77	61,764		
Total		9359,373	101			

Berdasarkan syarat pengambilan keputusan maka data ini disimpulkan memiliki hubungan yang linear karena angka *linearity* yaitu $0,000 < 0,05$ dan angka *deviation from linearity* yaitu $0,360 > 0,05$.

B. Pengujian Hipotesis

Pengolahan data penelitian ini memanfaatkan program SPSS dengan pengujian hipotesis melalui regresi linear sederhana, yakni salah satu teknik statistik inferensial yang digunakan dalam mengetahui sejauh mana pengaruh variable independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Adapun hasil analisis data dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

Tabel 6 Uji Hipotesis Konformitas Terhadap Intensi Judi Online

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1 (Constant)	17,601	6,019		2,924	,004
Konformitas	,572	,083	,569	6,925	,000

a. Dependent Variable: Intensi Judi Online

Berdasarkan tabel *coefficients*, berdasarkan nilai signifikan uji

hipotesis pada variabel konformitas diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat simpulkan bahwa variabel konformitas (X) berpengaruh signifikan terhadap intensi judi *online* dan berdasarkan nilai *t*_hitung sebesar $6,925 > t_{tabel}$ sebesar 1,662, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Konformitas (X) berpengaruh terhadap variabel Intensi Judi *Online*.

Tabel 7 Uji Sumbangan Efektif

Model Summary				
Model	R	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	,569 ^a	,324	,317	7,954
a. Predictors: (Constant), Konformitas				

Dari output tersebut Berdasarkan tabel di atas, nilai korelasi (R) diperoleh sebesar 0,569. Output tersebut menunjukkan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,324, yang berarti variabel konformitas (X) memberikan pengaruh sebesar 32,4% terhadap variabel intensi judi online (Y). Sementara itu, sisanya sebesar 67,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel yang diteliti.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh konformitas terhadap intensi berjudi *online* pada siswa laki-laki Sekolah Menengah Atas. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana kecenderungan siswa dalam menyesuaikan diri terhadap tekanan kelompok teman sebaya dapat memengaruhi niat atau dorongan mereka untuk terlibat dalam aktivitas perjudian daring. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, diketahui bahwa pada variabel konformitas, sebanyak 6 siswa tergolong memiliki

tingkat konformitas yang rendah, 85 siswa berada pada kategori sedang, dan 11 siswa memiliki tingkat konformitas yang tinggi. Sementara itu, pada variabel intensi judi *online*, ditemukan bahwa 13 siswa termasuk dalam kategori rendah, 81 siswa berada pada kategori sedang, dan 8 siswa tergolong memiliki tingkat intensi tinggi.

Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori sedang untuk kedua variabel, baik konformitas maupun intensi berjudi online. Artinya, sebagian besar siswa masih berada pada tahap menengah dalam hal kecenderungan mengikuti pengaruh kelompok dan niat untuk terlibat dalam aktivitas perjudian daring. Meskipun belum menunjukkan tingkat perilaku yang ekstrem, hasil ini memberikan gambaran bahwa lingkungan sosial dan interaksi dengan teman sebaya berpotensi memengaruhi pembentukan sikap serta perilaku siswa terhadap praktik judi online. Oleh karena itu, penelitian ini menegaskan pentingnya upaya pencegahan dan penguatan nilai moral di lingkungan sekolah agar siswa mampu mengembangkan kontrol diri yang baik dan tidak mudah terpengaruh oleh tekanan sosial yang negatif.

Penelitian ini memiliki implikasi praktis dalam memperkuat pemahaman mengenai pengaruh konformitas terhadap perilaku berisiko remaja, khususnya intensi berjudi *online*. Hasil penelitian dapat dijadikan dasar bagi sekolah untuk meningkatkan pembinaan karakter dan kontrol diri siswa, bagi orang tua untuk memperkuat komunikasi dan pengawasan terhadap aktivitas daring anak, serta bagi pemerintah dan lembaga sosial untuk menyusun program edukasi dan kampanye pencegahan judi *online* di kalangan remaja.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh konformitas terhadap intensi judi online pada remaja laki-laki di salah satu Sekolah Menengah Atas di Kecamatan Dumoga Tengah, Kabupaten Bolaang Mongondow. Hal ini didukung oleh hasil uji regresi dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis diterima. Koefisien regresi positif menandakan bahwa semakin tinggi tingkat konformitas, semakin tinggi pula intensi judi online pada remaja laki-laki disekolah tersebut. Begitupun sebaliknya, semakin rendah tingkat konformitas terhadap intensi judi online pada remaja laki-laki. Nilai pengaruh 32,4 % menunjukkan bahwa konformitas merupakan salah satu faktor penting, namun masih terdapat 67,6% faktor lain yang mempengaruhi intensi judi online, seperti sikap individu, kontrol diri, pengaruh keluarga dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Addiyansyah, W., & Rofi'ah. (2023). *Kecanduan judi online di kalangan remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor*. MANIFESTO: Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya.
- Addzaky, K. U. (2024). *Perkembangan peserta didik SMA (Sekolah Menengah Atas)*. Jurnal Ilmiah Nusantara.
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211.
- Ananda, R. A. (2024). *Pengaruh konformitas teman sebaya terhadap indikasi kecanduan judi online pada mahasiswa* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang].

- Universitas Muhammadiyah Malang.
- APJII. (2023). *Laporan Survei Internet Indonesia 2023*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Athallah, N. H., & Isnani, A. R. (2024). *Faktor yang menyebabkan banyak orang bermain judi online*. Seminar Nasional Inovasi dan Tren Teknologi (SINATTI).
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik Indonesia 2023*. BPS.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2003). *Psikologi sosial*. Erlangga.
- Khasanah, M. F. (2022). Pengaruh layanan bimbingan klasikal terhadap peningkatan social needs dan esteem siswa dengan teman sebaya. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Mantiri, J. J., Tiwa, T. M., & Sengkey, M. M. (2023). Pengaruh konformitas terhadap perilaku toxic disinhibition online pada komunitas gamers Mobile Legends di Tondano. *Psikopedia*.
- Mardison, S. (2016). Konformitas teman sebaya sebagai pembentuk perilaku individu. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami*, 2(1), 78–90.
- Mufidha, A. (2019). Dukungan sosial teman sebaya sebagai prediktor psychological well-being pada remaja. *Acta Psychologia*.
- Mustika, S., & Diorarta, R. (2020). Tugas perkembangan remaja dengan dukungan keluarga: Studi kasus. *Carolus Journal of Nursing*.
- Najoan, M. M., Naharia, M., & Sengkey, S. B. (2020). Pengaruh konformitas teman sebaya dan self-esteem pada remaja di Kota Manado. *Psikopedia*.
- Saefullah, M. H. (2023). *Pengaruh konformitas teman sebaya dan kontrol diri terhadap intensi judi online pada mahasiswa UIN Walisongo* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo]. UIN Walisongo.
- Setiawan, A. (2024). *Judi online di kalangan anak-anak: Data mengkhawatirkan dan solusi pencegahannya*. Indonesia.go.id. <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8393/judi-online-di-kalangan-anak-anak-data-mengkhawatirkan-dan-solusinya?lang=1>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.