

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja memiliki makna yang khusus karena merupakan fase perkembangan yang berada dalam tahap peralihan yang belum jelas. Remaja tidak tergolong dalam kelompok anak-anak maupun dewasa. Masa ini berada di antara kedua fase tersebut, sehingga sering disebut sebagai masa peralihan.¹ Menurut Hasan Basri remaja adalah mereka yang telah meninggalkan masa kanak-kanaknya yang penuh dengan ketergantungan dan menuju masa pembentukan tanggung jawab.² Dalam kajian Islam, remaja disebut *As-Syabab* atau *Al-Fata* bentuk jamak dari *As-Syubban* dan *Al-Fityah*, yang disebutkan dalam Al-Qur'an (surah Al-Kahfi ayat 10 dan 13) dan hadis. Dari perspektif syariah, remaja adalah individu yang telah mencapai usia *aqil baligh* dan termasuk mukallaf artinya wajib menjalankan syariat Islam. Tanda baligh antara lain menstruasi pada perempuan dan mimpi basah pada laki-laki.³

Ibnu Qayyim Al-Jauziyyah berpendapat bahwa sesungguhnya di antara karakter manusia ada yang tabi'at yaitu sifat alami bawaan sejak lahir dan ada pula sifat yang diusahakan. Sehingga dapat dipahami bahwa setiap anak yang terlahir dalam keadaan fitrah, yaitu bawaan baik sebagai anugerah dari Allah Ta'ala kepada semua manusia tanpa terkecuali. Akan tetapi keadaan akhir dari masing-masing individu tidak sama, artinya keadaan fitrah yang baik tersebut bisa berubah, disebabkan karena lingkungan. Untuk itu manusia sangat memerlukan bimbingan dan pembinaan agar tidak menyimpang dari fitrahnya dan sebagai proses sekaligus usaha untuk mengembangkan dan membekali fitrah bawaannya dengan kebaikan-kebaikan lain termasuk dalam pembinaan karakter.⁴ Masa remaja sering disebut sebagai periode penuh pergolakan, karena pada saat itu remaja berusaha menemukan jati diri dan identitas mereka.

Dalam proses tersebut, mereka cenderung mencoba hal-hal baru, meskipun terkadang hal tersebut bertentangan dengan norma dan aturan yang ada. Oleh karena itu, sebagian orang menganggap masa remaja sebagai fase yang sering diwarnai dengan perilaku negatif.⁵ Dengan kata lain, remaja merupakan fase peralihan krusial dalam kehidupan yang ditandai oleh transformasi signifikan pada aspek fisik, kognitif, dan sosial. Perubahan yang terjadi selama masa ini mencakup perubahan perilaku yang dapat bersifat positif maupun negatif. Remaja dan dewasa muda memiliki kebutuhan

¹ Saputro Mardi Bayu, "Hubungan Antara Konformitas Terhadap Teman Sebaya Dengan Kecenderungan Kenakalan Pada Remaja," *Insight* 10, no. 1 (2012): 1–15.

² Irwanto, "Interaksi Remaja Menurut Pandangan Islam," *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 13, no. 1 (2021): 1–10, <http://jurnal.staiserdanglubukpakam.ac.id/index.php/alfikru/article/view/22>.

³ HM. Zainuddin, "Islam Dan Masalah Remaja," GEMA, 2013, <https://uin-malang.ac.id/r/131101/islam-dan-masalah-remaja.html>.

⁴ Meisy Permata Sari, Fajri Ismail, and Muhammad Win Afgani, "Pendidikan Karakter Perspektif Ibn Qayyim Al-Jauziyyah Dalam Kitab Tuhfatu Al-Maudud Bi Ahkami Al-Maulud," *Adiba: Journal of Education* 3, no. 3 (2023): 395–406.

⁵ Nurhoufa Sofiatun, "Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dengan Kenakalan Remaja Di SMPN 2 Bunut," 2021, [https://repository.uin-suska.ac.id/54832/1/GABUNGAN KECUALI BAB IV.pdf](https://repository.uin-suska.ac.id/54832/1/GABUNGAN%20KECUALI%20BAB%20IV.pdf).

mendalam untuk diterima serta dihargai oleh teman sebaya atau kelompok sosialnya. Penerimaan dari lingkungan tersebut berkontribusi positif terhadap peningkatan rasa percaya diri dan kesejahteraan emosional mereka. Sebaliknya, pengalaman penolakan atau pengabaian dalam interaksi dapat memicu perasaan kesepian, kecemasan sosial, bahkan sikap permusuhan.

Oleh karena itu, pada tahap perkembangan ini, mereka memerlukan keterampilan adaptif baru seperti regulasi emosi dan empati sebagai fondasi bagi interaksi sosial yang lebih luas dan matang. Pada fase remaja, individu cenderung melakukan proses emansipasi psikologis dari keterikatan orang tua sebagai bagian dari upaya pembentukan identitas diri. Dinamika pemisahan ini umumnya disertai oleh eksplorasi jati diri serta dorongan untuk berafiliasi dengan kelompok sebaya yang memiliki pengalaman dan situasi serupa. Rasa kesamaan nasib tersebut mendorong remaja untuk terlibat dalam kelompok tertentu serta mematuhi regulasi internalnya, meskipun kerap kali regulasi tersebut bertentangan dengan norma sosial yang lebih luas dan positif. Praktik perilaku yang menyimpang dari nilai sosial, adat, maupun ketentuan hukum formal kerap dipandang sebagai bentuk patologi sosial. Apabila perilaku demikian muncul pada diri remaja, hal itu berpotensi berkembang menjadi kenakalan remaja atau *juvenile delinquency*.⁶

Kenakalan remaja merujuk pada perilaku kejahatan atau penyimpangan yang dilakukan oleh remaja, yang merupakan gejala sosial patologis yang timbul akibat pengabaian sosial. Kondisi tersebut membuka peluang bagi remaja untuk membentuk perilaku yang menyimpang dari norma yang berlaku. Salah satu interaksi yang hampir tak terhindarkan pada masa remaja ialah interaksi dengan kelompok sebaya. Kelompok sebaya merupakan sekumpulan individu yang berinteraksi dan menjalin hubungan karena memiliki kesamaan dalam berbagai dimensi, seperti rentang usia, status sosial, aktivitas, minat, maupun aspek lainnya. Interaksi dengan teman sebaya terjadi di lingkungan sosial tempat mereka saling bertukar nilai dan norma yang sesuai dengan tahap perkembangan usia serta kondisi yang mereka alami, serta menjadi tempat bagi remaja untuk menemukan jati dirinya.

Pengaruh negatif dari norma kelompok sebaya dapat merusak perkembangan remaja, mengingat waktu yang lebih banyak dihabiskan dengan teman dibanding keluarga, sehingga teman sebaya menjadi faktor krusial dalam pembentukan perilaku.⁷ Banyak remaja terlibat dalam kenakalan karena mereka kurang memahami diri sendiri dan tidak memiliki identitas diri yang positif. Akibatnya, mereka mudah terpengaruh oleh teman sebaya yang cenderung melakukan kenakalan. Perkembangan teknologi yang kian pesat dewasa ini telah memicu transformasi signifikan pada beragam aspek kehidupan manusia. Penggunaan gadget kini tidak hanya terbatas pada kalangan pekerja, tetapi hampir semua kelompok, termasuk anak-anak, balita, dan khususnya remaja telah memanfaatkan gadget dalam berbagai aktivitas sehari-hari. Sebagian besar

⁶ Bayu, "Hubungan Antara Konformitas Terhadap Teman Sebaya Dengan Kecenderungan Kenakalan Pada Remaja."

⁷ Elsa Sukmawati, "Pengaruh Pertemanan Sebaya Terhadap Perilaku Menyimpang Siswa Di Kelas Viii A Mts Az- Zuhriyyah, Jame- Tangerang," *Nucl. Phys.* (Stai Nida El- Adabi, 2023).

orang menghabiskan banyak waktu setiap harinya untuk menggunakan gadget. Oleh karena itu, gadget memiliki nilai dan manfaat tersendiri dalam kehidupan modern.⁸

Berdasarkan Survei APJII 2023 yang dimuat di Bisnis.com, tingkat penetrasi internet di Indonesia telah menembus 79,5% dari populasi 279,3 juta jiwa. Dari jumlah tersebut, 87,02 persen adalah generasi Z, yang lahir antara 1997 hingga 2012. Sementara itu, penetrasi internet pada generasi post-Z, yaitu mereka yang lahir setelah 2013, mencapai 48,10 persen. Sekitar 97 persen dari kehidupan kedua kelompok ini dihabiskan dengan berselancar di dunia maya menggunakan smartphone⁹.

Era digital telah membuka akses informasi dan komunikasi yang luas tanpa batas. Kita dapat mengakses berbagai informasi melalui internet dengan mudah. Kemudahan akses internet dan media sosial ini memberikan peluang besar bagi masyarakat untuk belajar, mengekspresikan diri, dan terhubung dengan dunia luar. Berbagai perangkat, mulai dari komputer, ponsel pintar hingga televisi cerdas, sekarang memungkinkan akses internet, yang telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Di balik kemajuan era digital ini tersimpan sisi gelap yang perlu diwaspadai. Statista (2021) mencatat 4,66 miliar pengguna internet di dunia (59,5% populasi), dengan 4,32 miliar di antaranya mengakses melalui perangkat daring. Sementara itu, Databoks (2021) menunjukkan Indonesia menempati peringkat ketiga pengguna internet terbanyak di Asia dengan 212,35 juta jiwa, di mana Jawa Barat menyumbang angka tertinggi yakni 35,1 juta pengguna.¹⁰

Era digital membawa banyak perubahan dalam kehidupan manusia, termasuk dalam perilaku remaja. Meskipun kemudahan akses informasi dan komunikasi memberikan peluang untuk belajar dan berkembang, hal ini juga membuka celah bagi munculnya bentuk-bentuk kenakalan remaja baru yang sebelumnya tidak ada. Salah satu bukti penyalahgunaan teknologi ini adalah maraknya kasus judi *online* di kalangan masyarakat. Judi yang dahulu lebih sering melibatkan pria dewasa, kini telah menyebar ke hampir semua lapisan masyarakat, termasuk orang dewasa, orang tua, bahkan anak-anak pelajar dan remaja. Data PPATK mengungkapkan bahwa pada 2023 perputaran uang terkait judi *online* mencapai Rp327 triliun. Sedangkan pada 2024 kuartal pertama, perputarannya mencapai Rp110 triliun. Hal yang lebih memprihatinkan adalah sebanyak 197.540 anak dengan rentang usia 11-19 tahun terlibat judi *online* dengan nilai transaksi Rp293,4 miliar¹¹.

Judi *online* adalah bentuk perjudian yang tengah populer di masyarakat karena aksesnya yang mudah serta ragam permainannya. Cukup bermodal laptop atau ponsel pintar yang tersambung internet, aktivitas ini bisa diakses kapan saja dan di mana saja,

⁸ Fadli Kamil, Muzakkir, and Yasir Haskas, "Hubungan Media Sosial Terhadap Kenakalan Remaja Di Usia Sekolah Menengah Pertama," *JIMPK : Jurnal Ilmiah Mahasiswa & Penelitian Keperawatan* 1, no. 4 (2021): 468–74, <https://jurnal.stikesnh.ac.id/index.php/jimpk/article/view/635>.

⁹ Bisnis.com, "Survei APJII Pengguna Internet Di Indonesia Tembus 215 Juta Orang," 2023, <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>.

¹⁰ Fathia Kamila Agrippina and Eni Nuraeni Nugrahawati, "Pengaruh Peran Sebaya Terhadap Gambling Intention Pada Mahasiswa Pemain Judi Slot *Online* di Kota Bandung" *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 2023, 282–90.

¹¹ InfoPublik, "Perputaran Uang Judol Capai Ratusan Triliun, Ratusan Ribu Anak Terlibat," 2024, <https://www.menpan.go.id/site/berita-terkini/berita-daerah/perputaran-uang-judol-capai-ratusan-triliun-ratusan-ribu-anak-terlibat>.

baik di rumah, kantor, maupun ruang publik. Kemudahan ini menarik banyak pemula dan dapat menimbulkan kecanduan. Banyaknya situs dan server yang menyediakan layanan judi *online* juga turut mendukung meningkatnya minat masyarakat dalam aktivitas ini. Jenis judi *online* yang beragam bertujuan untuk menarik minat masyarakat dan mencegah para penjudi menjadi bosan. Setiap jenis judi memiliki aturan dan hadiahnya masing-masing. Selain itu, judi *online* tidak selalu membawa keuntungan, bahkan sering kali menyebabkan kerugian besar bagi para pemainnya¹².

Keterlibatan anak dalam judi *online* mencerminkan ekosistem yang membesar, dengan 168 juta transaksi senilai Rp327 triliun sepanjang 2023, dan total perputaran sejak 2017 mencapai Rp517 triliun. Fenomena ini menunjukkan betapa besar dampak penyalahgunaan teknologi oleh remaja. Remaja yang kehilangan kendali tidak mampu mengelola arus digitalisasi yang semakin pesat di negara ini, yang akhirnya membawa mereka terjerumus dalam lingkaran setan tanpa akhir. Padahal, kita tahu bahwa remaja adalah aset berharga bagi masa depan suatu bangsa.

Berdasarkan hasil wawancara di Link. Ciloang diperoleh informasi bahwa ada sejumlah remaja yang memang terlibat dalam permainan judi *online*. Hal ini diperoleh dari hasil wawancara oleh RF salah satu remaja yang pernah bermain judi *online*. Menurut RF awalnya RF hanya melihat teman kerjanya yang selalu main judi *online*, lalu selang beberapa hari RF ditawarkan untuk bergabung bahkan ia diberikan saldo untuk bermain judi *online* oleh temennya yang baru saja WD (Withdraw). Akhirnya RF pun mencoba untuk bermain, tapi selang beberapa haripun saldo yang diberikan oleh temannya habis. Lalu RF pun mencoba top up saldo sebesar Rp. 20.000 untuk bermain judi *online* dan RF pun berhasil WD (Withdraw) di permainan keduanya. Darisiniilah RF kemudian ketagihan untuk bermain judi *online*. RF mengaku dia bukan pemain yang aktif dia hanya bermain jika ada waktu luang saja atau ketika dia sedang merasa bosan dan ada teman yang mengajak untuk main.

RF pun mengaku jika dia deposit tidak pernah mengeluarkan nominal yang besar, hanya kisaran Rp. 20.000- Rp. 300.000 saja dan nantinya dia bisa mencairkan dana kisaran Rp. 300.000- Rp. 1.900.000. RF pun mengatakan bahwa dirinya tidak lama terjerumus dalam lingkaran setan itu, ia hanya bermain dari pertengahan tahun 2023 hingga akhir tahun 2023 saja. Akhirnya RF memutuskan untuk berhenti untuk bermain judi *online* dikarenakan ia berpikir bahwa siklus perputaran uangnya hanya untuk itu-itu saja, jika uangnya sedang banyak dan baru habis gajian maka RF semakin banyak pula deposit saldonya, tetapi jika sedang tidak ada uang RF rela mencari pinjaman kesana-kesini hanya demi deposit untuk bermain judi *online*.

Hal itupun yang membuat RF sadar bahwasannya hal ini merupakan hal *toxic* dan hal tidak berguna yang hanya menghambur-hamburkan uangnya saja. RF pun merasa rugi karena memang uangnya tidak balik modal, sepanjang ia bermain selama kurang lebih 6 bulan ia telah mengeluarkan uang kurang lebih Rp. 3.000.000- Rp. 4.000.000 sedangkan WD nya paling banyak hanya Rp. 1.900.000 saja. RF pun mengatakan hal yang membuat ia berhenti main judi *online* ini karena ia melihat salah

¹² Ichsan Yudha Hambali, "Studi Kasus Remaja Yang Terlibat Judi *Online* Di Kota Metro Tahun 2024," *Journal GEEJ* (2024).

satu temannya yang sudah terjerumus terlalu dalam bahkan sampai semua hartanya habis terkuras hanya demi mengembalikan saldo deposit yang sudah dikeluarkan¹³.

Hal serupa juga dialami oleh AB yang dimana awalnya dia hanya melihat teman bermain. AB mengatakan modal awal temannya bermain hanya deposit sebesar Rp. 50.000 tapi bisa sampai WD Rp. 500.000 dari sinilah AB merasa tergiur untuk mencoba bermain judi *online*. Sebenarnya AB pun sadar bahwa permainan ini memang selalu memberikan kemenangan diawal kepada para pemainnya, hingga akhirnya AB pun menyadari juga bahwa hartanya perlahan-lahan mulai habis karena bermain judi. Tapi entah apa yang membuat AB selalu kembali kedalam lingkaran setan ini, walaupun ia sadar tapi ia tetap masih bermain judi *online* sampai dengan sekarang. AB mengaku ia bermain judi *online* ini tidak setiap hari tetapi jika sedang ada uang baru ia main sampai uang yang dia pegang habis. Dan durasi AB memainkan permainan ini bisa 30 menit – 1 jam. Deposit yang ia keluarkan juga tergantung uang yang sedang ia pegang, paling kecil sebesar Rp. 25.000 paling besar sebesar Rp. 500.000. WD nya pun tergantung deposit yang ia keluarkan, jika ia deposit kecil maka WD nya hanya dibawah Rp. 500.000 tetapi jika depositnya besar maka WD nya pun bisa diatas Rp. 1.000.000¹⁴.

Berdasarkan hasil wawancara diatas maka dapat disimpulkan bahwa remaja kini mulai terlibat dalam perjudian *online*, tidak hanya orang dewasa saja. Alasan mereka beragam, seperti ingin mendapatkan hadiah besar, menambah uang saku, hingga karena ikut-ikutan teman dan sudah menjadi kebiasaan. Fenomena ini memprihatinkan karena remaja seharusnya fokus pada pertumbuhan positif sebagai generasi penerus bangsa. Keterlibatan mereka dalam judi *online* berisiko mengarah pada kecanduan, yang sulit untuk disembuhkan. Berdasarkan latar belakang permasalahan ini, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **"Pengaruh Interaksi Teman Sebaya Terhadap Judi Online Pada Remaja di Era Digital"**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Terdapat beberapa remaja yang terlibat permainan judi *online*
2. Terdapat beberapa remaja yang mengenal judi *online* dari teman sebaya nya
3. Terdapat beberapa remaja yang diajak bermain judi *online* oleh teman sebaya nya
4. Terdapat beberapa remaja yang menyalah gunakan platfrom media sosial
5. Terdapat beberapa remaja yang selalu mengikuti apa kata teman sebaya nya
6. Terdapat beberapa remaja yang tergiur oleh kemenangan judi *online* yang dimainkan teman sebaya nya

C. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, peneliti membatasi ruang lingkup kajian agar tujuan penelitian lebih terarah, yaitu pada interaksi teman sebaya dan praktik judi *online* di kalangan remaja era digital. Mengingat keterbatasan dana dan waktu,

¹³ RF, "Wawancara pada Hari Selasa 18 Maret 2025 pada jam 11.09."

¹⁴ AB, "Wawancara pada Hari Minggu 20 April 2024 pada jam 16.40."

penelitian ini difokuskan pada remaja berusia 17–23 tahun di Lingkungan Ciloang, Kelurahan Sumur Pecung, Kecamatan Serang, Kota Serang, Banten. Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan, dimulai dari observasi dan wawancara responden pada bulan Maret-bulan April 2025. Dan penyebaran angket atau kuesioner pada tanggal 10-20 Juli 2025.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran interaksi teman sebaya pada remaja di era digital?
2. Bagaimana gambaran judi *online* pada remaja di era digital?
3. Apakah ada pengaruh interaksi teman sebaya terhadap judi *online* remaja di era digital?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran interaksi teman sebaya pada remaja di era digital
2. Untuk mengetahui gambaran judi *online* pada remaja di era digital
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh interaksi teman sebaya terhadap judi *online* pada remaja di era digital

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada bidang psikologi sosial dan psikologi perkembangan, khususnya sebagai referensi untuk memperluas pengetahuan mengenai teori kelompok sebaya dan perilaku judi *online* pada remaja di era digital.

2. Secara praktis

- a. Bagi remaja

Penelitian ini diharapkan menyediakan landasan strategis untuk menentukan lingkungan sosial yang dapat memfasilitasi transformasi perilaku ke arah yang lebih konstruktif.

- b. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan senantiasa memberikan perhatian intensif sekaligus melakukan pengawasan terhadap interaksi sosial anak-anaknya, guna mencegah keterlibatan mereka dalam interaksi yang bersifat negatif dan menghindarkan terjadinya konsekuensi yang tidak diharapkan pihak orang tua.

- c. Bagi penulis

Temuan penelitian ini diharapkan memperluas pemahaman penulis mengenai dampak interaksi teman sebaya terhadap keterlibatan remaja dalam judi *online* di era digital.

G. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Pengaruh Teman Sebaya terhadap Perilaku Menyimpang Siswa di Kelas VIIIA MTs Az-Zuhriyyah Kecamatan Jambe Kabupaten Tangerang ditulis oleh Elsa Sukmawati pada tahun 2023¹⁵

Penelitian ini memakai metode kuantitatif deskriptif untuk menelaah pengaruh teman sebaya terhadap perilaku menyimpang siswa kelas VIII A MTs Az-Zuhriyyah, Jambe-Tangerang. Analisis dengan SPSS 25.00 menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ($<0,05$) dengan t-hitung 8,312 lebih besar dari t-tabel 1,684. Artinya, interaksi sebaya terbukti berpengaruh terhadap perilaku menyimpang siswa.

Perbedaan penelitian yang di tulis Elsa dengan peneliti adalah pada variabel dan subjek penelitian yang digunakan. Variabel dependen atau terikat yang digunakan pada penelitian ini menggunakan variabel judi *online* dan subjek penelitiannya adalah remaja di wilayah Lingkungan Ciloang, Kelurahan Sumur Pecung, Kecamatan Serang. Sedangkan pada penelitian Elsa menggunakan variabel perilaku menyimpang sebagai variabel dependen, dan siswa kelas VIII A MTs Az-Zuhriyyah Kecamatan Jambe Kabupaten Tangerang sebagai subjek penelitiannya. Di samping itu, kedua penelitian ini memiliki persamaan yakni menggunakan variabel Teman sebaya sebagai variabel independen.

2. Pengaruh Interaksi Teman Sebaya Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas VIII MTs Negeri 3 Kabupaten Tangerang ditulis oleh Tri Desiani pada Tahun 2024¹⁶

Penelitian kuantitatif ini, melalui wawancara, observasi guru MTsN 3 Kabupaten Tangerang, dan angket siswa, menemukan bahwa interaksi teman sebaya berkontribusi 32,8% terhadap karakter siswa, terbukti secara signifikan ($r_{xy} > r$ -tabel), memengaruhi perilaku seperti bolos, pelanggaran tata tertib, dan penggunaan bahasa kasar. Penelitian ini menegaskan pentingnya memperhatikan lingkungan interaksi siswa untuk membangun karakter yang lebih baik.

Perbedaan penelitian yang di tulis Tri dengan peneliti adalah pada variabel dan subjek penelitian yang digunakan. Variabel dependen atau terikat yang digunakan pada penelitian ini menggunakan variabel judi *online* dan subjek penelitiannya adalah remaja di wilayah Lingkungan Ciloang, Kelurahan Sumur Pecung, Kecamatan Serang. Sedangkan pada penelitian Tri menggunakan variabel Pembentukan Karakter sebagai variabel dependen, dan siswa kelas VIII MTS Negeri 3 Kabupaten Tangerang sebagai subjek penelitiannya. Di samping itu, kedua penelitian ini memiliki persamaan yakni menggunakan variabel Teman sebaya sebagai variabel independen.

¹⁵ Sukmawati, "PENGARUH PERTEMANAN SEBAYA TERHADAP PERILAKU MENYIMPANG SISWA DI KELAS VIII A MTS AZ- ZUHRIYYAH, JAMBE- TANGERANG."

¹⁶ Tri Desiani, "Pengaruh Interaksi Teman Sebaya Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas VIII MTS Negeri 3 Kabupaten Tangerang," *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2020): 47–68.

3. Pengaruh Konformitas Teman Sebaya Terhadap Indikasi Kecanduan Judi *Online* Pada Mahasiswa ditulis oleh Rahil Adriyadi Dwi Ananda pada Tahun 2024¹⁷

Metode kuantitatif digunakan dalam penelitian ini, yang menggunakan desain regresi linear sederhana. Penelitian ini mengungkap bahwa konformitas teman sebaya berpengaruh positif terhadap kecanduan judi *online* pada mahasiswa, dengan kontribusi efektif 57,7% ($B = 0,331$; $p = 0,000 < 0,05$), sementara 42,3% dipengaruhi faktor lain seperti pengendalian dan regulasi diri.

Perbedaan penelitian yang di tulis Rahil dengan peneliti adalah pada fokus variabel, subjek penelitian, dan tujuan penelitian yang digunakan. Fokus variabel independen yang digunakan pada penelitian ini adalah interaksi teman sebaya yang cakupannya lebih luas sedangkan penelitian Rahil adalah konformitas teman sebaya yang cakupannya pun lebih spesifik. Variabel dependen yang digunakan pada penelitian ini adalah partisipasi atau remaja yang ingin mencoba atau memainkan judi *online*, sedangkan penelitian Rahil kepada tahapan lebih lanjut yakni indikasi kecanduan judi *online*. Subjek penelitian ini adalah remaja usia 17-23 tahun di wilayah Lingkungan Ciloang, Kelurahan Sumur Pecung, Kecamatan Serang. Sedangkan pada penelitian Rahil adalah Mahasiswa (dewasa awal) sebagai subjek penelitiannya. Di samping itu, kedua penelitian ini memiliki persamaan yakni keduanya membahas pengaruh interaksi/interaksi teman sebaya terhadap perilaku judi *online*. Variabel independen sama-sama menitikberatkan teman sebaya sebagai faktor sosial utama dalam membentuk perilaku, dan variabel dependennya pun sama-sama mengkaji aktivitas atau dampak dari bermain judi *online*.

4. Pengaruh Peran Teman Sebaya terhadap *Gambling Intention* pada Mahasiswa Pemain Judi Slot *Online* di Kota Bandung ditulis oleh Fathia Kamila Agrippina dan Eni Nuraeni Nugrahawati pada tahun 2023¹⁸

Penelitian ini menerapkan teknik analisis kausalitas non-eksperimental dengan pendekatan kuantitatif, menggunakan metode *snowball* sampling sebagai teknik pengambilan sampel. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran kuesioner serta penelaahan literatur. Temuan studi ini memperlihatkan bahwa kontribusi pengaruh teman sebaya terhadap intensi berjudi mahasiswa pengguna *slot online* mencapai 0,526 atau setara dengan 52,6%, sedangkan 47,4% sisanya dijelaskan oleh faktor lain di luar variabel yang diteliti. Analisis regresi sederhana menunjukkan hubungan positif antara pengaruh teman sebaya dan intensi berjudi, di mana pengaruh teman sebaya yang lebih besar meningkatkan kecenderungan mahasiswa bermain slot *online*.

Perbedaan penelitian yang ditulis Fathia dan Eni dengan peneliti adalah pada fokus variabel X dan Y. Penelitian Fathia dan Eni fokus pada peran teman sebaya yang lebih spesifik pada bentuk dukungan dari teman dalam membangun niat berjudi, dan lebih spesifik pada niat berjudi (*gambling intention*). Sedangkan penelitian ini

¹⁷ Rahil Adriyadi Dwi Ananda, "Pengaruh Konformitas Teman Sebaya Terhadap Indikasi Kecanduan Judi *Online* Pada Mahasiswa" (2024).

¹⁸ Agrippina and Nugrahawati, "Pengaruh Peran Teman Sebaya Terhadap *Gambling Intention* Pada Mahasiswa Pemain Judi Slot *Online* Di Kota Bandung." (2023).

menggunakan istilah interaksi teman sebaya yang mencakup frekuensi, intensitas, dan keterbukaan hubungan. Fokus variabel Y nya pun adalah menganalisis permainan judi *online* secara umum. Subjek penelitian Fathia dan Eni adalah mahasiswa pemain slot *online* di kota Bandung, sedangkan penelitian ini adalah remaja usia 17-23 tahun di wilayah Lingkungan Ciloang, Kelurahan Sumur Pecung, Kecamatan Serang. Tujuan penelitian Fathia dan Eni adalah menguji seberapa besar niat bermain judi slot *online* dipengaruhi oleh teman sebaya, sedangkan pada penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh interaksi teman sebaya terhadap partisipasi judi *online*. Di samping itu, kedua penelitian ini memiliki persamaan yakni topik utama yang dibahas keduanya membahas pengaruh teman sebaya terhadap perilaku bermain judi *online*. Sama-sama menggunakan teman sebaya sebagai variabel bebas (X) dan sama-sama mengangkat konteks era digital yang relevan dengan akses mudah ke platform daring dan interaksi virtual.

5. Pengaruh Konformitas Teman Sebaya Dan Kontrol Diri Terhadap Intensi Judi *Online* Pada Mahasiswa UIN Walisongo Semarang ditulis oleh Moh. Hendrik Saefullah pada Tahun 2023¹⁹.

Penelitian kuantitatif regresi ini mengkaji pengaruh konformitas teman sebaya dan kontrol diri terhadap intensi judi *online* mahasiswa UIN Walisongo Semarang. Hasilnya menunjukkan: (a) konformitas teman sebaya berpengaruh signifikan (sig. 0,000 < 0,05); (b) kontrol diri tidak signifikan (sig. 0,129 > 0,05); dan (c) keduanya secara simultan berpengaruh signifikan terhadap intensi judi *online* (sig. 0,000 < 0,05).

Perbedaan utama antara penelitian Hendrik dan penelitian ini terletak pada fokus variabel X: Hendrik menitikberatkan pada konformitas teman sebaya dengan dua variabel independen (konformitas teman sebaya dan kontrol diri), sedangkan penelitian ini hanya menelaah interaksi teman sebaya sebagai satu variabel. Subjek yang digunakan Hendrik adalah mahasiswa UIN Walisongo Semarang, sedangkan subjek penelitian ini remaja usia 17-23 tahun di wilayah Lingkungan Ciloang, Kelurahan Sumur Pecung, Kecamatan Serang. Tujuan penelitian Hendrik adalah Menguji dua faktor (teman sebaya + kontrol diri) yang memengaruhi niat untuk berjudi *online*, sedangkan penelitian ini Mengetahui apakah ada pengaruh interaksi teman sebaya terhadap perilaku nyata bermain judi *online*. Di samping itu penelitian ini memiliki persamaan yaitu kedua penelitian ini memiliki persamaan yakni topik utama yang dibahas keduanya membahas pengaruh teman sebaya terhadap perilaku bermain judi *online*. Sama-sama menggunakan teman sebaya sebagai variabel bebas (X) dan sama-sama mengangkat konteks era digital yang relevan dengan akses mudah ke platform daring dan interaksi virtual.

¹⁹ Hendrik Saefullah, "Pengaruh Konformitas Teman Sebaya Dan Kontrol Diri Terhadap Intensi Judi *Online* Pada Mahasiswa UIN WALISONGO Semarang," *Nucl. Phys.* (2023).

H. Definisi Operasional

1. Interaksi Teman Sebaya

Teman Sebaya adalah sekumpulan individu yang memiliki tingkat usia, hobi, pengalaman bahkan, masalah pribadi yang sama. Berinteraksi dan berhubungan dengan teman sebayanya dapat memberikan pengaruh di dalam interaksi. Selain itu teman menjadi tempat remaja berbagi pengalaman dan berinteraksi, serta sering dijadikan sumber solusi dalam interaksi dan masalah yang tidak didapatkan dari keluarga. Indikator interaksi teman sebaya mencakup komunikasi jujur, rasa aman, menerima ide, membantu teman, ingin partisipasi, frekuensi komunikasi, keterlibatan, dan waktu bersama teman.

2. Judi *Online*

Judi *online* adalah bentuk perjudian modern berbasis internet yang melibatkan taruhan uang atau aset dengan hasil tak pasti, menawarkan peluang menang dan kemudahan akses, namun berisiko tinggi dan bisa menimbulkan kecanduan. Indikator judi *online* mencakup jangka waktu, lamanya waktu yang dibutuhkan, perilaku yang muncul dengan kondisi ekonomis dalam kurun sehari, perilaku yang muncul dengan lingkungan dalam kurun sehari, kondisi emosional dan tenaga yang dihabiskan dalam sekali bermain judi *online*.