

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada remaja lingkungan Ciloang, Sumur Pecung, Serang, Banten, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Gambaran interaksi teman sebaya dengan judi *online* berdasarkan analisis data penelitian menunjukkan bahwa tidak ada remaja yang masuk kategori sangat tinggi atau sangat rendah. Berdasarkan hasil penelitian ini secara keseluruhan interaksi teman sebaya remaja lingkungan Ciloang pada umumnya berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar remaja berinteraksi dengan teman sebayanya dalam batas yang wajar. Namun terdapat pula beberapa remaja dengan tingkat interaksi teman sebaya yang tinggi seperti selalu mengikuti perkataan temannya yang bisa memicu tekanan sosial untuk ikut-ikutan, dan ada pula yang menormalisasikan perilaku berisiko seperti judi *online* di lingkungan pertemanannya.
2. Gambaran judi *online* pada remaja di era digital berdasarkan hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa tidak ada remaja yang termasuk dalam kategori sangat tinggi maupun sangat rendah. Berdasarkan hasil penelitian ini secara keseluruhan permainan judi *online* remaja lingkungan Ciloang pada umumnya berada pada kategori sedang. Artinya, para remaja masih menyadari bahwa judi *online* berisiko, namun merasa masih bisa kontrol diri. Remaja dalam kategori sedang berada di zona rentan: Mereka belum kecanduan, tapi berisiko tinggi naik ke kategori berat jika tidak ada intervensi (seperti pendampingan orang tua, edukasi, atau perubahan lingkungan teman). Namun terdapat pula beberapa remaja dengan tingkat judi *online* yang tinggi ini adalah tahap kritis, yang membutuhkan intervensi segera baik dari keluarga, sekolah, lingkungan masyarakat, maupun layanan konseling profesional.
3. Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh negatif dan signifikan antara interaksi teman sebaya terhadap judi *online* pada remaja di era digital. Hal ini berarti, semakin tinggi kualitas interaksi teman sebaya, semakin rendah kecenderungan remaja untuk berjudi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak.

#### B. Saran

Dalam sebuah penelitian, seorang peneliti harus mampu memberikan sesuatu yang berguna atau bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, lembaga, komunitas, serta berbagai pihak yang terkait dengan penelitian ini. Setelah menyelesaikan pembahasan dalam skripsi ini, peneliti mengemukakan saran-saran pada bab penutup sesuai dengan hasil pengamatan dan pembahasan skripsi. Berikut adalah saran-saran yang peneliti berikan setelah meneliti permasalahan ini:

1. Bagi subjek penelitian dan pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuka mata dan membantu mengatasi masalah terkait dengan munculnya keinginan untuk bermain judi *online*, yang dapat menyebabkan kerugian secara moral maupun materiil. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat mencegah dan menekan munculnya keinginan untuk bermain judi *online*. Dengan penjelasan terkait dampak negatif diharapkan subjek penelitian dapat lebih mampu mengendalikan diri dan mempertimbangkan faktor lingkungan agar tidak terjerumus dan menjadi korban dari judi *online*. Remaja juga hari lebih kritis dalam menyikapi konten digital dan selektif dalam memilih lingkungan interaksi. Bijaklah dalam menggunakan teknologi jadikan internet sebagai sarana edukasi dan pengembangan diri, bukan sebagai pintu masuk bagi perilaku merusak seperti judi *online* yang bertentangan dengan nilai moral, agama, dan kesejahteraan hidup jangka panjang.

2. Bagi orang tua dan masyarakat

Orang tua diharapkan menunjukkan kepeduliannya dengan pertumbuhan dan masa transisi seorang remaja dengan memberi edukasi, pengarahan dan memperhatikan remaja, sehingga kontrol diri yang dimiliki remaja dapat menunjukkan perilaku yang positif guna membantu untuk dapat terhindar dari perilaku judi *online*. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman tentang pengaruh interaksi teman sebaya terhadap permainan judi *online* pada remaja di era digital, serta dapat memberikan upaya preventif untuk mencegah terjadinya perilaku berjudi pada anak. Hal ini dikarenakan pada beberapa remaja ditemui fakta lapangan bahwa sebagian tertarik hingga menjadi korban judi *online* dikarenakan ajakan dari teman dan membutuhkan hiburan. Maka dari itu diharapkan orang tua dan masyarakat dapat memberikan dukungan dan mengedukasi anak terkait bahaya dan dampak negatif dari perilaku berjudi. Orang tua dan pendidik juga perlu meningkatkan literasi digital serta membangun komunikasi terbuka dengan remaja untuk memantau dan membimbing penggunaan internet secara bijak. Selain itu, peran lembaga keagamaan dan komunitas lokal harus dioptimalkan dalam memberikan pembinaan akhlak dan alternatif kegiatan positif yang menarik bagi remaja.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi Peneliti Selanjutnya yang memiliki ketertarikan untuk memilih topik yang sama, diharapkan dapat memperluas pembahasan, menambah referensi, memperbaiki tata bahasa, dan mengembangkan instrumen ukur yang lebih baik adalah saran yang baik bagi peneliti selanjutnya yang tertarik pada topik serupa. Selain itu, peneliti dapat menyelidiki variabel tambahan yang memengaruhi perilaku judi *online*, seperti aspek kepribadian, lingkungan, kontrol diri, dan berbagai variabel lain yang relevan. Peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan metode yang berbeda seperti kualitatif atau *mix method* agar dapat menggali lebih dalam dinamika subjek penelitian untuk mengungkapkan keunikan atau *individual differences* dengan menggunakan sudut pandang *theory of planned behavior* atau teori lain. Penelitian lain diharapkan juga

menggunakan subjek yang berasal dari daerah lain. Hal ini dimaksudkan agar menjadi lebih bervariasi dan dapat mengetahui perbedaan dari keduanya.