

DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP REMAJA DIDUSUN TAPIAN NADENGGAN

Roi Marlan Siregar/roymarlansiregar@gmail.com
Maisaroh Ritonga/ritongamaisaroh2@gmail.com
Jailani Syahputra Siregar/jailanisiregar88@gmail.com
Universitas Al-Wasliyah Labuhanbatu

Abstrak

The phenomenon of online gambling is increasingly widespread in Indonesia, including in rural areas such as Tapan Nadenggan hamlet. This has various impacts, both from the educational, social, economic and religious fields. Teenagers are a group that is vulnerable to the influence of online gambling because they are still in the emotional and cognitive development stage. Many of them fall into gambling as a form of entertainment or even as an attempt to gain instant financial gain. In Tapan Nadenggan Hamlet, this phenomenon is starting to attract public attention. Some teenagers experience economic difficulties due to losing money in gambling. Based on these problems, this research aims to analyze the impact of online gambling on teenagers in Tapan Nadenggan Hamlet. This research aims to determine the factors that encourage teenagers in Tapan Nadenggan Hamlet to play online gambling and to determine the social, economic, religious and educational impacts caused by online gambling. This research uses a qualitative descriptive research method, namely by interviewing sources regarding the impacts caused by playing online gambling, in the form of social, economic, religious and educational impacts.

Keywords : Online gambling Teenager, Tapan Nadenggan.

Abstrak

Fenomena judi online semakin marak di Indonesia, termasuk di daerah pedesaan seperti di Dusun Tapan Nadenggan. Hal ini menimbulkan berbagai dampak, baik dari segi pendidikan, sosial, ekonomi, dan keagamaan. Remaja merupakan kelompok yang rentan terhadap pengaruh judi online karena masih dalam tahap perkembangan emosional dan kognitif. Banyak dari mereka terjerumus dalam perjudian sebagai bentuk hiburan atau bahkan sebagai upaya mendapatkan keuntungan finansial secara instan. Di Dusun Tapan Nadenggan, fenomena ini mulai menjadi perhatian masyarakat. Beberapa remaja mengalami kesulitan ekonomi akibat kehilangan uang dalam perjudian. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak judi online di kalangan remaja Dusun Tapan Nadenggan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor yang mendorong remaja di Dusun Tapan Nadenggan bermain judi online dan untuk mengetahui dampak sosial, ekonomi, keagamaan dan pendidikan yang ditimbulkan oleh judi online. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, yaitu dengan mewawancarai narasumber atas dampak apa yang ditimbulkan ketika bermain judi online, yang berupa dampak sosial, ekonomi, keagamaan dan pendidikan.

Kata kunci : judi online, Remaja, Tapan nadenggan.

1. PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, kemajuan dan perkembangan zaman semakin pesat, terutama dalam bidang teknologi yang semakin berkembang setiap zamannya. Perkembangan teknologi yang pesat memudahkan penggunaannya untuk mendapatkan informasi-informasi yang bermanfaat. Meskipun perkembangan teknologi memberikan manfaat dan dalam memberikan informasi dan mempermudah berbagai aspek kehidupan, sayangnya perkembangan teknologi ini membawa dampak negatif bagi masyarakat. Di zaman ini kejahatan tidak hanya dilakukan pada dunianya saja, akan tetapi juga dilakukan dengan melibatkan ranah internet, yang diketahui sebagai kejahatan dunia maya. Perjudian online di kalangan Masyarakat terutama di kalangan remaja menjadi permasalahan yang menarik untuk diteliti. Fenomena judi Online semakin marak di Indonesia, terutama di daerah pedesaan seperti di dusun Tapian Nadenggan. Di Dusun Tapian Nadenggan, Perkembangan teknologi dan mudahnya akses ke internet memungkinkan dan mempermudah remaja untuk terlibat dalam kegiatan perjudian secara online, menciptakan isu kejian terkait dampak terhadap kehidupan mereka. Remaja merupakan kelompok yang rentan terhadap pengaruh judi online karena masih dalam tahap perkembangan emosional dan kognitif. Banyak dari mereka terjerumus dalam perjudian sebagai bentuk hiburan atau bahkan sebagai upaya mendapatkan keuntungan finansial secara instan. Judi online memberikan dampak negatif pada remaja terutama dalam dampak pendidikan, sosial, ekonomi dan keagamaan mereka.

Dalam konteks agama islam, perjudian merupakan kegiatan yang diharamkan, perjudian adalah kegiatan yang dilarang dan dianggap merugikan individu maupun masyarakat. Dalam surah Al-Baqarah ayat 219 dan surah Al-Maidah ayat 90-91, yang mana dalam ayat tersebut dijelaskan tentang perjudian yaitu :

1. Al- Baqarah ayat 219.

“Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: "Yang lebih dari keperluan". Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir,

2. Al-Maidah ayat 90-91.

Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka

jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu).

Dikedua ayat tersebut dijelaskan tentang perjudian, bahwasanya perjudian adalah perbuatan yang dilarang oleh Allah Swt.

Dalam Undang-undang juga dijelaskan tentang perjudian online terdapat dalam pasal 27 ayat 2 undang-undang ITE pasal ini berbunyi “Melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya internet elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Pasal ini menjelaskan bahwasanya judi online telah menjadi permasalahan pemerintah Negara Indonesia. Judi online telah menjadi gejala umum bagi masyarakat terutama dalam kalangan remaja di Indonesia.

Judi online memberikan dampak negatif bagi kehidupan remaja, salah satu akibat negatif dari keterlibatan dalam judi online adalah kebiasaan begadang, bahkan sering tidur dipagi hari. Selain itu kerugian finansial, terutama kehilangan uang, juga menjadi dampak negatif yang timbul akibat terlibat dalam kegiatan judi online. Banyak remaja yang bermain judi online masih mengandalkan atau bergantung pada dukungan keuangan dari orang tua, dan ada yang sudah memiliki pekerjaannya sendiri. Awalnya remaja hanya sesekali mengikuti permainan judi online, namun lama-kelamaan remaja akan kecanduan. Sebagian besar permainan judi online hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan online. Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan yang sedang dimainkan. Selain itu sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos terkadang juga sampai menghindari pekerjaan. Hal ini dapat terjadi karena dengan bermain judi online, individu menjadi acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya.

Berdasarkan penelitian dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di Dusun Tapian Nadenggan pada tanggal 30 Januari 2025 tentang dampak judi online di kalangan remaja. Dari hasil wawancara itu diperoleh informasi bahwa terdapat remaja mengalami kecanduan judi online, bahwa ketika di berikan pertanyaan tentang dampak judi online terhadap pendidikannya, remaja itu menjawab bahwa ketika di sekolah remaja itu sering bolos pelajaran di kelas, juga

mengalami merenung dikelas diakibatkan memikirkan judi online, dan bahkan sampai melawan guru. Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan remaja bernisial AMH, yang mana peneliti memberikan pertanyaan mengenai dampak judi online terhadap ekonominya, remaja itu menjawab bahwasanya dia rela membagi uang dari hasil kerjanya untuk bermain judi online. Kemudian peneliti melakukan wawancara kepada remaja berisial APS, peneliti memberikan pertanyaan mengenai dampak judi online terhadap sosialnya, remaja itu menjawab bahwasanya semakin sedikit temannya, teman dalam konteks mengajak kepada kabaikan dan semakin banyak temannya dalam konteks perjudian. Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan remaja berisial RRS, peneliti memberikan pertanyaan tentang dampak judi online terhadap keagamaannya, yang mana remaja ini menjawab bahwasanya selama bermain judi online dia semakin malas dalam beribadah, semakin jauh dari agama.

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif yaitu dengan pendekatan kualitatif. Menurut Mantra dalam buku moleong mengemukakan metode penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan penelitiankualitatif ini merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk memproses hasil penelitian guna memperoleh suatu kesimpulan. Data tersebut dikumpulkan melalui dari hasil wawancara beberapa remaja yang bermain judi online.

1. Lokasi penelitian

Dalam penelitian ini lokasi yang ditujukan ialah dusun Tapian Nadenggan, lebih tepatnya berada di Desa Batang Nadenggan, Kecamatan Sungai Kanan, Kabupaten Labuhanbatu Selatan, Provinsi Sumatra Utara.

2. Sumber Data

Sumber data merupakan dasar yang dipergunakan menjadi bahan untuk mengelola data. Ada dua macam sumber pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Data primer

Dalam penelitian ini, untuk mengumpulkan data yang dipergunakan yaitu mencakup wawancara dari beberapa remaja yang bermain judi online.

2. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini meliputi jurnal-jurnal, yang berkaitan dengan kondisi lapangan.

3. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yakni dengan mengumpulkan data dari sumber data yang sudah tertera diatas dan cara-cara yang sesuai yaitu dengan model penelitian kualitatif. Dengan hal itu Teknik pengumpulan data kualitatif dapat dilakukan wawancara dan dokumentasi.

A. Wawancara

Wawancara yang telah dilakukan terhadap informan yaitu beberapa remaja yang bermain judi online. Pada wawancara tersebut membahas mengenai hal-hal apa saja dampak dari bermain judi online yang tentunya memiliki dampak terhadap dirinya sendiri maupun orang sekitar, lokasi dilakukannya wawancara berada di dusun tapian nadenggan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN.

Menurut adli Judi online adalah judi yang mempergunakan media internet untuk melakukan pertarungan, dimana dalam permainan tersebut penjudi harus membuat perjanjian tentang ketentuan permainan dan apa yang dipertaruhkan. Apabila timnya menang dalam pertandingan maka ia berhak mendapatkan semua yang dipertaruhkan. Selanjutnya pendapat lain dikemukakan oleh Isjoni, perjudian online adalah perjudian yang menggunakan jaringan internet dalam proses permainannya, di dalam kehidupan masyarakat khususnya remaja judi online tidak asing lagi bagi kehidupan para remaja karena proses permainan judi online sangat dekat pada kehidupan remaja sangat mudah di jumpai bahkan sebagian remaja sudah menjadikan judi online sebagai hiburan atau permainan yang menjanjikan keuangan.

Judi online adalah bentuk perjudian yang dilakukan melalui internet atau platform digital. Dali Mutiara menyatakan dalam penafsirannya terhadap KUHP Permainan judi harus dimaknai secara luas mencakup segala hal Bertaruh pada pacuan kuda untuk menang atau kalah atau lainnya pertandingan atau taruhan apa pun yang diadakan di antaranya dua orang yang tidak bersaing sendirian, misalnya akumulator dan lain-lain.

Sementara itu, menurut definisi Griffiths, perjudian online mengacu pada aktivitas perjudian yang dilakukan melalui Internet dengan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer dan telepon seluler. Aktivitas ini termasuk memasang taruhan pada permainan kasino, olahraga, poker, atau bentuk perjudian lainnya. Selain itu, ada bukti. Menurut Gainsbury dan rekan-rekannya, perjudian online mengacu pada segala bentuk perjudian yang dilakukan melalui

Internet, termasuk taruhan olahraga, permainan kasino, poker, dan lotere. Ini melibatkan penggunaan perangkat elektronik dan akses internet untuk memasang taruhan dan berpartisipasi dalam permainan. Sedangkan menurut Wood dan Williams, perjudian online adalah suatu bentuk perjudian yang dilakukan melalui Internet dengan menggunakan uang sungguhan. Ini mencakup berbagai permainan seperti slot online, blackjack, roulette, dan taruhan olahraga.

Masa remaja merupakan masa dimana adanya sebuah pergantian atau peralihan dari masa kanak-kanak kepada masa dewasa. Pergantian itu bukan hanya dilihat dari satu faktor saja yakni faktor psikis, tetapi ini juga terjadi pada faktor fisiknya. Perubahan pada segi fisik yang dialami itulah merupakan ciri-ciri primer terhadap pertumbuhan pada remaja. 5 Kaum remaja yang merupakan salah satu pengguna dari layanan internet ini dianggap masih belum dapat memilih aktivitas mana saja yang terdapat pada internet yang bisa memberikan manfaat bagi mereka. Banyak remaja menggunakan fasilitas dari kecanggihan internet ini hanya untuk mengakses games online dan yang paling buruknya mereka melakukan ataupun mengikuti permainan judi online tersebut. Tentunya ini dapat menjadi sebuah masalah karena sebagaimana yang kita ketahui bahwasanya remaja merupakan harapan bagi sebuah bangsa untuk menjadi penerus bangsa yang baik dan juga diharapkan untuk dapat memberikan sumbangan perubahan yang lebih baik ke depannya untuk bangsanya, harapan ini tentunya tidak akan bisa tercapai apabila para remaja ini tidak seperti apa yang diharapkan atau mempunyai sifat negatif yang dapat menjadi sebuah masalah sosial yang salah satunya seperti melakukan permainan judi online tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian ini peneliti mendapatkan data dari hasil wawancara dengan remaja di dusun Tampilan Nadenggan, yaitu :

NO.	INISIAL	DAMPAK SOSIAL	DAMPAK EKONOMI	DAMPAK PENDIDIKAN	DAMPAK KEAGAMAAN
1.	S.A.N	Semakin banyak teman, diakibat saling berbagi modal (chip) untuk bermain judi online.	Bekerja demi mendapatkan uang untuk bermain judi online.	Sering terlambat sekolah diakibatkan begadang bermain judi online.	Timbulnya rasa malas beribadah.
2.	A.M.H	Semakin banyak teman yang sama bermain judi online.	Bekerja sebagai pemanen sawit dan menyisihkan gajinya untuk bermain judi	Berhenti sekolah, salah satu akibat berhentinya karena bermain judi online.	Malas melakukan ibadah.

			online.		
3.	A.P.S	Pertemanan bertambah dalam hal berbagi modal (chip) untuk bermain judi online.	Modal sedekah dan menyisihkan uang jajan demi bermain judi online.	Sering bolos dan akhirnya berhenti sekolah karena judi online.	Makin malas beribadah dan malas untuk saling tolong menolong orang.
4.	R.R.S	Semakin banyak teman dalam hal perjudian.	Kerja di bengkel dan menyisihkan uang untuk judi online.	Sering terlambat dan bolos sehingga pindah sekolah, akibat begadang bermain judi online.	Malas sholat dan beribadah lainnya.
5.	R.H.H	Banyak berteman dengan yang jauh lebih tua dalam hal perjudian.	Kerja gas, kemudian menyisihkan uang untuk bermain judi online.	Bolos sekolah dan terkadang melawan guru akibat memikirkan dan bermain judi online.	Menjauh dari agama, semakiin malas melakukan ibadah.

1. Dampak Sosial.

Istilah "Sosial" berasal dari bahasa Latin yaitu Socius, yang artinya berkawan atau masyarakat. Sosial memiliki arti umum yaitu kemasyarakatan dalam arti sempit mendahulukan kepentingan bersama atau masyarakat. Pengertian sosial menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah segala sesuatu yang berkenaan dengan masyarakat. Definisi sosial memang bisa diartikan secara luas. Secara umum, definisi sosial bisa diartikan sebagai sesuatu yang ada pada masyarakat atau sikap kemasyarakatan secara umum.

Judi online memberikan dampak negatif bagi kehidupan sosial remaja, terutama remaja di Dusun Tapian Nadenggan, judi online menjauhkan remaja dari lingkungan pertemanan yang baik, dan semakin mendekat remaja kepada lingkungan pertemanan yang buruk. Sehingga ketika remaja semakin dekat dengan lingkungan pertemanan yang buruk remaja semakin kecanduan dalam bermain judi online.

2. Dampak Ekonomi.

Ekonomi adalah suatu ilmu sosial yang mempelajari tentang kegiatan manusia yang berkaitan dengan aktivitas produksi, distribusi, dan konsumsi terhadap barang dan jasa. Politik ekonomi adalah ilmu sosial yang mempelajari produksi, perdagangan, dan hubungannya dengan hukum dan pemerintah. Istilah "ekonomi" berasal dari bahasa Yunani, yaitu "oikos" yang artinya keluarga/ rumah tangga, dan "nomos" yang artinya peraturan/ hukum. Sehingga arti ekonomi

secara harfiah adalah suatu manajemen rumah tangga atau aturan rumah tangga. Ekonomi adalah suatu ilmu sosial yang mempelajari tentang kegiatan manusia yang berkaitan dengan aktivitas produksi, distribusi, dan konsumsi terhadap barang dan jasa. Ada juga yang menyebutkan definisi ekonomi adalah semua yang berhubungan dengan upaya dan daya manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya untuk mencapai suatu tingkatan kemakmuran.

Judi online memberikan dampak negatif bagi remaja khususnya remaja di dusun Tapian Nadenggan, karena kecanduan bermain judi online mengharuskan remaja untuk menyisihkan uang yang diberi orang tuanya dan rela menyisihkan uang dari hasil kerjanya untuk terus bermain judi online.

3. Dampak Pendidikan.

Pendidikan dalam bahasa Yunani berasal dari kata *paideagogik* yaitu ilmu menuntun anak. Orang Romawi melihat pendidikan sebagai *educare*, yaitu mengeluarkan dan menuntun, tindakan merealisasikan potensi anak yang dibawa waktu dilahirkan di dunia. Bangsa Jerman melihat pendidikan sebagai *Erziehung* yang setara dengan *educare*, yakni: membangkitkan kekuatan terpendam atau mengaktifkan kekuatan atau potensi anak. Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan pendidikan dibanding dengan pengajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat di samping transfer ilmu dan keahlian. Dengan proses semacam ini suatu bangsa atau negara dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian kepada generasi berikutnya, sehingga mereka betul-betul siap menyongsong masa depan kehidupan bangsa dan negara yang lebih cerah.

Judi online juga memberikan dampak negatif kepada remaja khususnya remaja yang tinggal di dusun Tapian Nadenggan, Judi online membuat remaja tidak fokus untuk mengikuti pelajaran dan judi online membuat remaja kehilangan semangat untuk ke sekolah mengikuti kegiatan pelajaran, dari penelitian yang telah dilakukan bahwasanya para pelaku judi online sering bolos sekolah dan melawan gurunya, bahkan sampai pindah sekolah dan berhenti sekolah karena judi online menghilangkan jiwa semangat remaja untuk bersekolah dan mengikuti pelajaran.

4. Dampak Keagamaan.

Agama merupakan bentuk keyakinan manusia terhadap sesuatu yang bersifat adikodrati yang berkaitan dengan Tuhan Sang Maha Kuasa yang menyertai seluruh ruang lingkup kehidupan manusia baik individu maupun masyarakat. Dengan mengetahui fungsi yang terkandung di dalam agama, maka orang yang beragamadapat merasakan nilai-nilai yang luhur terutama dalam berperilaku ditengah masyarakat. Ibadah adalah salah satu perilaku ritual keagamaan yang penting bagi pemeluk suatu agama. Ibadah ini juga seperti proses penyatuan jiwa dan pikiran dalam diri manusia untuk mendekatkan diri kepada Sang Pencipta. Pengertian ibadah, aspek ibadah, fungsi ibadah dalam Islam memiliki cakupan yang sangat luas. Namun, tujuan beribadah tetaplah satu, yaitu untuk mendapatkan ridho Allah SWT. Agama Islam merupakan agama yang universal, yang berisikan petunjuk dalam melakukan kegiatan sehari-hari, termasuk ibadah shalat. Sebagian dari manusia menganggap bahwa ibadah hanyalah sebuah rutinitas dari hal-hal yang dianggap kewajiban, seperti shalat dan puasa. Selain ibadah pokok tersebut, terdapat hal-hal yang kita anggap sepele yang bernilai ibadah dan pahalanya tidak dapat diremehkan.

Judi online juga memberikan dampak negatif bagi kehidupan remaja, terkhususnya bagi keagamaannya. Judi online dilarang dalam agama islam sehingga adanya ayat-ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang perjudian. Judi online berdampak bagi keagamaan remaja sehingga yang sebelumnya masih melakukan ibadah sholat lama-kelamaan semakin menunda sholat dan akhirnya tidak lagi mengerjakan sholat. Sama seperti remaja yang dulu masih sering mengikuti kegiatan wirid yasin dengan remaja masjid, remaja yang bermain judi online lama-kelamaan semakin malas mengikuti kegiatan-kegiatan positif yang ada di lingkungannya, khususnya di daerah dusun Tapian Nadenggan.

4. KESIMPULAN

Judi online merupakan kegiatan yang dilarang dalam agama. Judi online adalah bentuk perjudian yang dilakukan melalui internet atau platform digital. Dali Mutiara menyatakan dalam penafsirannya terhadap KUHP Permainan judi harus dimaknai secara luas mencakup segala hal Bertaruh pada pacuan kuda untuk menang atau kalah atau lainnya pertandingan atau taruhan apa pun yang diadakan di antaranya dua orang yang tidak bersaing sendirian, misalnya akumulator dan lain-lain. Masa remaja merupakan masa dimana adanya sebuah pergantian atau peralihan dari masa kanak-kanak kepada masa dewasa.

Berdasarkan penelitian dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di dusun Tampilan Nadenggan pada tanggal 30 Januari 2025 tentang dampak judi online dikalangan remaja. Dari hasil wawancara itu diperoleh informasi bahwa terdapat remaja mengalami kecanduan judi online, bahwasanya peneliti mendapatkan hasil tentang dampak judi online bagi remaja terhadap pendidikannya, nilai sosialnya, nilai ekonominya, dan nilai keagamaannya. Diperoleh hasil bahwa judi online benar memberikan dampak negatif bagi remaja.

DAFTAR PUSTAKA.

Majelis ulama Indonesia. Al-Qur'an, QS. Al-Baqarah (2) : 219.

Majelis ulama Indonesia. Al-Qur'an, Qs. Al-Maidah (5) : 90-91.

UU ITE. Undang-undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perjudian online. Pasal 27 ayat 2.

D.F.N.Hidayah. 2024. *Menelaah fenomena judi online (slot) dikalangan mahasiswa dalam perspektif hukum Islam diindonesia*. Jurnal kajian agama dan dakwah.

Soleman.T. 2020. *Struktur dan proses suatu pengantar sosiologi pembangunan*. Jakarta: Rajawali. Asriadi, Analisis kecanduan judi online (studi kasus pada siswa SMK Anas Mandai Maros kabupaten Maros).

Muhammad.U.A, DKK. *Maraknya judi online dihidupkan generasi muda dan menurut pandangan hukum yang berlaku*. Jurnal penelitian dan pengabdian masyarakat, Vol. 3, No.8(2023), h.3221.

Adli.M.2015. *Online gambling behavior (among students university RIAU)*.

Isjoni.I. 2002. *Masalah sosial masyarakat*. Pekanbaru : Unri Press.

Ageng.S.K., Feri.A. 2024. Analisis dampak kasus judi online terhadap kesenjangan anak muda diikutra Highland. Jurnal ilmiah research student.

Dika.S., DKK. 2022. *Dampak judi online terhadap kalangan remaja (Studi kasus tebing tinggi)*. Jurnal bimbingan dan konseling Islam.

Agus.S. 2002. *Perubahan sosial*. Yogyakarta : PT.Tiara Wacana Yogya. Djoened.

Dwi Indah.W. 2022. *Peningkatan perekonomian di Indonesia melalui pasar bebas*. Jurnal inovasi sector public.

Nurkholis. 2013. Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi, Jurnal kependidikan.

Teresia Noiman.d.dkk., Fungsi agama terhadap perilaku sosial masyarakat. Jurnal pendidikan agama dan teknologi, 2022.

Nasuha, Muh Fadli Fajrin, and Muhammad Arsyam, "Ibadah Sebagai Aspek Ritual Ummat Islam," Pendidikan Islam 2, no. 1 (2021): 1–9,