



Anak Digital Native dan Krisis Kontrol Diri: Analisis Parenting Style terhadap Paparan Judi Online pada Siswa SD dan SMP

Ai Sela Silpiani^{1*}, Nova Fitriani², Davina Avrilyanisa³, Hilman Taufiq Abdillah⁴

¹⁻⁴Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Email: aiselasilpiani@upi.edu¹, davinaavrilyanisa19@upi.edu², hilmantaufig88@upi.edu³

*Penulis korespondensi: aiselasilpiani@upi.edu¹

Abstract. *This study aims to analyze the influence of parenting style and self-control on online gambling exposure among elementary and junior high school students from a legal and Islamic perspective. The increasing exposure to online gambling among digital native children indicates self-control issues caused by a lack of digital supervision from families and high access to indirect gambling content on social media and online games. This study used a mixed method with a simultaneous triangulation design involving 102 elementary and junior high school students as respondents, as well as interviews with teachers and parents. The findings of the study indicate that parenting style and self-control have a significant influence on online gambling exposure, both separately and simultaneously. The coefficient of determination value of 56% indicates that these two variables make a strong contribution in explaining the level of online gambling exposure among students. This study also highlights that low digital literacy among parents, weak emotional regulation in students, and the influence of the digital environment are the main factors that increase children's risk of online gambling. From an Islamic perspective, this phenomenon is contrary to the principles of Maqāṣid al-Sharī'ah, especially in protecting reason, property and offspring.*

Keywords: *Digital Native; Maqāṣid Al-Sharī'ah; Online Gambling; Parenting; Self-Control Crisis.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh parenting style dan kontrol diri terhadap keterpaparan judi online di kalangan siswa SD dan SMP dari sudut pandang hukum dan Islam. Meningkatnya keterpaparan judi online di kalangan anak-anak digital native menunjukkan adanya masalah dalam kontrol diri yang disebabkan oleh kurangnya pengawasan digital dari keluarga serta tingginya akses ke konten perjudian yang tidak langsung di media sosial dan game online. Penelitian ini menggunakan Mixed Method dengan desain triangulasi simultan yang melibatkan 102 siswa SD dan SMP sebagai responden, serta wawancara dengan guru dan orang tua. Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa gaya pengasuhan dan kontrol diri memiliki pengaruh signifikan terhadap keterpaparan judi online, baik secara terpisah maupun bersamaan. Nilai koefisien determinasi yang mencapai 56% menunjukkan bahwa kedua variabel ini memberikan kontribusi kuat dalam menjelaskan tingkat keterpaparan judi online di kalangan siswa. Penelitian ini juga menyoroti bahwa rendahnya literasi digital di kalangan orang tua, lemahnya regulasi emosi pada siswa, serta pengaruh lingkungan digital adalah faktor utama yang meningkatkan risiko anak terhadap judi online. Dari perspektif Islam, fenomena ini bertentangan dengan prinsip Maqāṣid al-Sharī'ah, terutama dalam melindungi akal, harta, dan keturunan.

Kata kunci: *Digital Native; Judi Online; Krisis Kontrol Diri; Maqāṣid Al-Sharī'ah; Pola Asuh.*

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah mengubah kehidupan anak-anak yang merupakan generasi digital native, mereka tumbuh bersama internet sejak kecil (Judd, 2018). Kemudahan dalam mengakses internet memberikan kesempatan untuk belajar, tetapi juga meningkatkan risiko terpapar konten negatif, termasuk perjudian online yang sekarang disamarkan dengan elemen permainan seperti kotak harta (loot box), putaran digital, dan konten viral di media sosial (Suparto dan Drajat, 2024; Arsyad dan Nur, 2025). Laporan PPATK (2025) menunjukkan bahwa semakin banyak remaja dan anak sekolah terlibat dalam judi online di Indonesia. Iklan judi online terbukti sangat mempengaruhi perilaku sosial dan akademik para

siswa (Sari dkk., 2025), dan membuat remaja menganggap taruhan digital sebagai hal yang biasa (Ihsanudin dkk., 2023).

Dua hal penting yang mempengaruhi seberapa rentan anak terhadap judi online adalah cara orang tua mendidik dan kemampuan anak untuk mengontrol dirinya sendiri. Pola asuh yang demokratis dengan komunikasi yang terbuka dianggap efektif dalam membantu anak untuk mengatur diri sendiri (Awiszus dkk., 2022), tetapi hal ini memerlukan kemampuan literasi digital yang cukup dari orang tua (Sholihah dkk., 2024). Sementara itu, kurangnya kemampuan untuk mengendalikan diri membuat orang lebih cenderung mencari kepuasan segera dan berhubungan dengan perilaku yang menyimpang di dunia digital (Gottfredson dan Hirschi, 2019; Adilla, 2025).

Dari sudut pandang hukum yang ada, judi online melanggar UU ITE dan UU Perlindungan Anak, tetapi penegakan hukum terhadapnya masih lemah (Juhara dkk., 2025; Rahayu dkk., 2025). Dalam pandangan Islam, perjudian online dianggap maisir yang bertentangan dengan prinsip Maqāṣid al-Sharī'ah dan dapat mengancam perkembangan moral generasi muda Muslim (Asmaniah, 2025; Julimas dan Efendi, 2025). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana gaya pengasuhan dan kontrol diri mempengaruhi keterpaparan judi online pada siswa SD dan SMP. Penelitian ini dilihat dari sudut pandang hukum positif dan hukum Islam, dengan tujuan untuk merancang strategi perlindungan anak yang lebih baik.

Perkembangan teknologi digital telah mengubah secara signifikan cara anak-anak berinteraksi, belajar, dan berperilaku, terutama bagi generasi digital native yang dibesarkan dengan internet dan media sosial sejak kecil (Judd, 2018). Akses internet yang mudah memberikan kesempatan positif bagi anak-anak untuk belajar dan berkomunikasi, tetapi di sisi lain, juga menambah risiko terhadap paparan konten negatif yang dapat mempengaruhi perkembangan psikologis dan sosial mereka (Suparto dan Drajat, 2024). Situasi ini menjadi lebih rumit karena beragam platform digital mulai menyisipkan elemen perjudian online lewat permainan, media sosial, dan iklan yang disembunyikan, yang menargetkan anak-anak dan remaja sebagai pengguna aktif (Arsyad dan Nur, 2025).

Masalah perjudian online di Indonesia menunjukkan kecenderungan yang semakin meresahkan. Laporan PPATK tahun 2025 mencatat adanya peningkatan aktivitas perjudian online yang sudah melibatkan remaja dan anak-anak yang masih bersekolah. Sementara itu, Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia melaporkan bahwa banyak konten perjudian online terus bermunculan meskipun upaya pemblokiran telah dilakukan secara rutin. Keadaan ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital tidak hanya memberikan peluang pada bidang pendidikan, tetapi juga membuka akses yang luas terhadap praktik digital

yang berpotensi merugikan, khususnya bagi siswa SD dan SMP yang sedang dalam proses perkembangan emosi dan kontrol diri yang belum sepenuhnya matang. Karena kenyataannya, internet modern tidak pernah benar-benar dalam keadaan mati. Ia terus mempersembahkan hiburan, transaksi, dan jebakan dalam sebuah layar kecil yang selalu ada di tangan anak-anak.

Kerentanan anak terhadap perjudian online semakin diperberat oleh sifat digital native yang umumnya menyukai hiburan yang instan, visual yang interaktif, dan sistem penghargaan yang cepat. Saat ini, bentuk perjudian online tidak lagi hadir dengan cara yang konvensional, melainkan disamarkan melalui elemen permainan seperti loot box, spin digital, dan top-up yang menawarkan hadiah, yang tampak seperti aktivitas hiburan biasa. Penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk. (2025) menunjukkan bahwa iklan perjudian online memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku sosial dan akademik siswa melalui media digital yang mereka akses setiap hari. Selain itu, Ihsanudin dkk. (2023) menemukan bahwa remaja mulai menganggap taruhan digital sebagai sesuatu yang wajar berkat pengaruh lingkungan pertemanan dan media sosial di sekeliling mereka.

Di sisi lain, lemahnya pengawasan dari keluarga menjadi salah satu faktor yang meningkatkan risiko keterpaparan anak terhadap perjudian online. Banyak orang tua masih lebih fokus pada durasi penggunaan perangkat tanpa benar-benar memahami konten yang diakses anak di dunia digital. Padahal, pola asuh orang tua memiliki peranan penting dalam membangun kemampuan kontrol diri anak saat menggunakan media digital. Awiszus dkk. (2022) menjelaskan bahwa pola asuh yang demokratis yang disertai dengan komunikasi yang terbuka dan pengawasan aktif dapat mendukung perkembangan regulasi diri anak. Namun, Sholihah dkk. (2024) menegaskan bahwa pengawasan di era digital memerlukan literasi digital dan keterampilan teknis untuk melindungi anak-anak dari konten negatif seperti perjudian online.

Selain pola asuh, kemampuan untuk mengendalikan diri juga menjadi elemen krusial yang mempengaruhi kerentanan anak terhadap perjudian online. Menurut Gottfredson dan Hirschi (2019), individu yang memiliki tingkat kontrol diri yang rendah cenderung mudah dipicu oleh dorongan, tertarik pada kesenangan instan, dan kurang mempertimbangkan risiko jangka panjang dari tindakan mereka. Situasi ini sangat relevan dengan perilaku anak di era digital yang bersentuhan dengan permainan daring dan media sosial yang menawarkan gratifikasi segera. Penelitian yang dilakukan oleh Adilla (2025) menunjukkan bahwa rendahnya kontrol diri di kalangan remaja berkaitan erat dengan meningkatnya perilaku menyimpang karena penggunaan internet yang tidak terkontrol. Oleh karena itu, minimnya pengendalian diri dapat menjadi jalan bagi anak untuk terlibat dalam perjudian digital.

Dalam pandangan hukum positif, judi online adalah aktivitas yang melanggar hukum dan bertentangan dengan UU ITE serta UU Perlindungan Anak. Juhara dan kawan-kawan (2025) mengemukakan bahwa penegakan hukum terkait judi online di Indonesia masih menghadapi banyak tantangan akibat pesatnya perkembangan teknologi digital. Di sisi lain, Rahayu dan kolega (2025) menegaskan betapa pentingnya perlindungan spesifik bagi anak karena partisipasi mereka dalam perjudian online dapat berdampak negatif pada perkembangan mental, sosial, dan ekonomi di masa depan. Dalam sudut pandang Islam, judi online dianggap sebagai bentuk maisir yang diharamkan karena bertentangan dengan prinsip Maqāṣid al-Sharī‘ah, terutama dalam melindungi akal (Hifz al-‘Aql), harta (Hifz al-Māl), dan keturunan (Hifz al-Nasl) (Asmaniah, 2025; Julimas dan Efendi, 2025). Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak pola asuh dan kontrol diri terhadap keterpaparan judi online pada siswa SD dan SMP sebagai generasi digital native, sekaligus mengkaji dari sudut pandang hukum positif dan hukum Islam untuk merumuskan strategi perlindungan anak yang lebih menyeluruh.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode campuran dengan desain konvergen untuk mengevaluasi dampak pola asuh orang tua dan kontrol diri terhadap keterpaparan judi online pada siswa SD dan SMP yang termasuk dalam kategori digital native. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menilai hubungan antar variabel, sementara pendekatan kualitatif diterapkan untuk lebih memahami cara pengawasan orang tua, perilaku digital anak, serta pandangan guru dan orang tua mengenai fenomena judi online di kalangan anak-anak sekolah. Metode ini dipilih agar informasi yang diperoleh tidak hanya bersifat numerik, tetapi juga dapat menjelaskan kondisi sosial yang ada di lapangan.

Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas 5 dan 6 di SD serta siswa SMP yang aktif menggunakan internet, media sosial, dan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari mereka. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan total 102 responden untuk bagian data kuantitatif. Di sisi lain, data kualitatif diperoleh melalui wawancara mendalam dengan 5 guru dan 5 orang tua siswa. Fokus penelitian ini adalah pada tiga variabel utama: pola asuh orang tua sebagai variabel independen pertama (X1), kontrol diri sebagai variabel independen kedua (X2), dan paparan judi online sebagai variabel dependen (Y).

Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner menggunakan skala Likert empat poin yang sesuai dengan pemahaman siswa SD dan SMP, wawancara semi-terstruktur, serta

dokumentasi yang relevan. Instrumen penelitian diuji untuk validitas dan reliabilitasnya dengan menggunakan SPSS. Hasil dari uji reliabilitas menunjukkan bahwa variabel pola asuh memiliki nilai Cronbach's Alpha 0,899, kontrol diri 0,787, dan paparan judi online 0,876. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa semua instrumen penelitian konsisten dan layak digunakan untuk mengumpulkan data.

Data penelitian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif, uji asumsi klasik, analisis korelasi, dan regresi linear berganda. Statistik deskriptif memperlihatkan rata-rata nilai variabel pola asuh adalah 40,59, kontrol diri 22,92, dan paparan judi online 24,54. Uji multikolinearitas menunjukkan nilai tolerance 0,481 dan VIF 2,078 sehingga model regresi terbebas dari isu multikolinearitas. Analisis korelasi menunjukkan bahwa pola asuh memiliki hubungan yang kuat dengan paparan judi online, dengan nilai Pearson Correlation 0,722, sedangkan kontrol diri menunjukkan hubungan 0,657 dan tingkat signifikansi di bawah 0,001.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa pola asuh orang tua memberikan dampak signifikan terhadap paparan judi online dengan nilai t-hitung 5,373. Kontrol diri juga memberikan pengaruh signifikan dengan nilai t-hitung 2,975 dan signifikansi 0,004. Selain itu, analisis simultan menunjukkan nilai F-hitung 63,112 dengan signifikansi kurang dari 0,001, yang mengindikasikan bahwa pola asuh dan kontrol diri secara bersamaan memiliki pengaruh signifikan terhadap keterpaparan judi online pada siswa SD dan SMP. Fenomena ini mengindikasikan bahwa kurangnya pengawasan digital dan rendahnya kemampuan pengendalian diri dapat meningkatkan risiko anak terhadap konten perjudian online di era digital. Hal ini menunjukkan bahwa internet bukan hanya merupakan sumber untuk menyelesaikan tugas sekolah, tetapi juga sebuah platform yang sering menawarkan "hiburan" yang merugikan bagi anak-anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Demografis Responden

Penelitian ini melibatkan total 102 responden yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner secara daring. Responden terdiri atas siswa dari berbagai jenjang pendidikan dan jenis kelamin guna memperoleh gambaran mengenai pengaruh pola asuh dan kontrol diri terhadap paparan judi online.

Tabel 1. Karakteristik Demografis Responden (N = 102).

Karakteristik	Kategori	Jumlah (n)	Persentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	46	45,1%
	Perempuan	56	54,9%
Jenjang Pendidikan	SD	34	33,3%
	SMP	68	66,7%
Kelas	Kelas 5	18	17,6%
	Kelas 6	15	14,7%
	Kelas 7	18	17,6%
	Kelas 8	29	28,4%
	Kelas 9	22	21,6%
Total		102	100%

Sumber: Data primer, diolah penulis (2026).

Berdasarkan data yang terkumpul, mayoritas responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 56 siswa dari total 102 responden (54,9%), sedangkan responden laki-laki berjumlah 46 siswa (45,1%). Jika ditinjau dari jenjang pendidikan, sebagian besar responden berada pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), yaitu sebanyak 68 siswa (66,7%), sementara responden tingkat Sekolah Dasar (SD) berjumlah 34 siswa (33,3%).

Adapun distribusi responden berdasarkan tingkat kelas menunjukkan komposisi yang bervariasi. Responden dari Kelas V berjumlah 18 siswa (17,6%), Kelas VI sebanyak 15 siswa (14,7%), Kelas VII sebanyak 18 siswa (17,6%), Kelas VIII menjadi kelompok terbanyak dengan jumlah 29 siswa (28,4%), dan Kelas IX berjumlah 22 siswa (21,6%).

Deskripsi Variabel Penelitian

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mengetahui gambaran umum data penelitian melalui nilai rata-rata (mean), standar deviasi, serta nilai minimum dan maksimum pada masing-masing variabel penelitian.

Tabel 2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif.

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Parenting style</i> (X1)	102	16	60	40,59	11,391
<i>Kontrol diri</i> (X2)	102	7	30	22,92	5,143
<i>Paparan judi online</i> (Y)	102	9	35	24,54	6,990

Sumber: Data primer, diolah penulis (2026).

Berdasarkan hasil pengolahan data terhadap 102 responden, diperoleh deskripsi sebagai berikut:

a. Variabel Pola Asuh / Parenting Style (X₁)

Variabel pola asuh memiliki nilai minimum sebesar 16 dan nilai maksimum sebesar 60. Nilai rata-rata (mean) variabel ini sebesar 40,59 dengan standar deviasi sebesar 11,391.

b. Variabel Kontrol Diri (X_2)

Variabel kontrol diri memiliki rentang skor dari 7 hingga 30. Nilai rata-rata variabel kontrol diri sebesar 22,92 dengan standar deviasi sebesar 5,143.

c. Variabel Paparan Judi Online (Y)

Variabel paparan judi online memiliki nilai minimum sebesar 9 dan maksimum sebesar 35. Nilai rata-rata variabel ini sebesar 24,54 dengan standar deviasi sebesar 6,990.

Nilai standar deviasi pada ketiga variabel menunjukkan adanya variasi jawaban responden pada masing-masing variabel penelitian, namun masih berada dalam rentang yang wajar sehingga data dinilai cukup representatif untuk menggambarkan kondisi responden dalam penelitian ini.

Deskripsi Jawaban Responden Variabel Pola Asuh / Parenting Style (X_1)

Variabel parenting style bertujuan untuk mengetahui bentuk pendampingan orang tua terhadap penggunaan teknologi dan internet pada anak. Berdasarkan hasil analisis terhadap 102 responden, diperoleh temuan sebagai berikut:

a. Indikator Keterbukaan dan Komunikasi

Indikator keterbukaan komunikasi merujuk pada karakteristik pola asuh demokratis menurut Diana Baumrind yang menekankan komunikasi dua arah antara orang tua dan anak. Sebanyak 79 responden (77,4%) menyatakan orang tua memberikan penjelasan terkait pembatasan internet, sedangkan 69 responden (67,7%) merasa nyaman bercerita mengenai aktivitas digital mereka. Hasil ini menunjukkan adanya komunikasi yang cukup terbuka antara orang tua dan anak.

b. Indikator Pengawasan dan Aturan

Aspek pengawasan dan aturan juga merupakan bagian dari pola asuh menurut teori Diana Baumrind, khususnya pada pola asuh authoritative dan authoritarian yang menekankan pentingnya kontrol orang tua terhadap perilaku anak. Sebanyak 76 responden (74,5%) menyatakan orang tua menetapkan aturan penggunaan gawai secara jelas, dan 69 responden (67,7%) menyebutkan bahwa orang tua memantau aplikasi maupun permainan yang digunakan. Hal ini menunjukkan pengawasan orang tua terhadap aktivitas digital anak tergolong cukup aktif.

c. Kecenderungan Pola Asuh Ketat dan Bebas

Sebanyak 63 responden (61,8%) merasa orang tua menerapkan aturan penggunaan internet secara ketat. Namun, 45 responden (44,1%) mengaku masih diberikan kebebasan menggunakan internet tanpa pembatasan waktu tertentu. Temuan ini menunjukkan adanya variasi pola pengasuhan dalam penggunaan teknologi pada anak.

Deskripsi Jawaban Responden Variabel Kontrol Diri (X₂)

Analisis variabel kontrol diri bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengendalikan perilaku, emosi, dan dorongan impulsif ketika berinteraksi dengan media digital.

Konsep kontrol diri dalam penelitian ini mengacu pada teori self-control dari Michael Gottfredson dan Travis Hirschi yang menjelaskan bahwa individu dengan kontrol diri rendah cenderung lebih mudah terlibat dalam perilaku berisiko dan impulsif.

a. Aspek Kesadaran Nilai dan Moral

Sebanyak 88 siswa dari total 102 responden (86,2%) memahami bahwa perjudian dilarang dalam ajaran agama. Selain itu, sebanyak 89 siswa (87,3%) percaya bahwa perjudian dapat merusak masa depan dan kondisi finansial seseorang. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki pemahaman moral yang cukup baik mengenai bahaya judi online. Hal tersebut juga terlihat dari 88 siswa (86,2%) yang menyatakan berusaha menghindari permainan yang mengandung unsur taruhan uang.

b. Aspek Regulasi Diri dalam Aktivitas Digital

Menurut teori self-control dari Michael Gottfredson dan Travis Hirschi, individu dengan kontrol diri rendah cenderung sulit mengendalikan dorongan impulsif. Dalam penelitian ini, sebanyak 57 siswa (55,8%) mengaku kesulitan berhenti bermain game ketika sudah bermain dalam waktu yang lama. Selain itu, sebanyak 56 siswa (54,9%) menyatakan pernah menggunakan uang jajan untuk membeli fitur atau item berbayar di dalam game. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian responden masih mengalami kendala dalam mengontrol perilaku digital mereka.

c. Aspek Kontrol Emosional

Sebanyak 62 siswa dari total responden (60,8%) mengaku merasa marah atau kecewa secara berlebihan ketika mengalami kekalahan dalam permainan online.

Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian siswa masih memiliki kontrol emosi yang relatif rendah ketika menghadapi tekanan dalam aktivitas digital.

Deskripsi Jawaban Responden Variabel Paparan Judi Online (Y)

Deskripsi variabel paparan judi online bertujuan untuk mengetahui tingkat keterpaparan siswa terhadap konten perjudian di ruang digital, baik melalui media sosial maupun lingkungan sosial.

a. Dimensi Paparan Media Digital

Sebanyak 79 siswa dari total 102 responden (77,5%) mengaku pernah melihat iklan judi atau permainan berhadiah uang ketika menggunakan internet. Selain itu, sebanyak 66

siswa (64,7%) menyatakan sering melihat konten media sosial yang menampilkan kemenangan atau keuntungan finansial dari judi online. Temuan ini menunjukkan bahwa paparan konten perjudian digital cukup tinggi pada kelompok usia anak dan remaja.

b. Dimensi Pengaruh Lingkungan Sosial

Sebanyak 65 siswa (63,8%) mengaku pernah melihat orang di lingkungan sekitar memainkan permainan taruhan uang. Selain itu, sebanyak 60 siswa (58,8%) menyatakan tertarik mencoba setelah melihat konten tersebut di internet, sedangkan 47 siswa (46,1%) mengaku memiliki kecenderungan untuk mencoba apabila melihat teman sebaya bermain. Temuan ini sejalan dengan Social Learning Theory dari Albert Bandura yang menjelaskan bahwa perilaku individu dapat terbentuk melalui proses observasi dan peniruan terhadap lingkungan sosial di sekitarnya.

c. Persepsi Risiko dan Ekspektasi Instan

Sebanyak 89 siswa (87,3%) memahami bahwa judi online dapat menimbulkan kerugian besar. Namun demikian, masih terdapat 45 siswa (44,1%) yang memiliki anggapan bahwa permainan taruhan uang dapat menjadi cara cepat memperoleh penghasilan.

Hal ini menunjukkan adanya kontradiksi antara pemahaman risiko dan persepsi keuntungan instan pada sebagian responden.

Hasil Temuan Wawancara Mendalam (Kualitatif)

Wawancara mendalam dilakukan kepada lima guru dan lima orang tua/wali murid untuk memperkuat temuan kuantitatif terkait paparan judi online, pola asuh, dan kontrol diri siswa dalam penggunaan media digital. Identitas narasumber disamarkan menggunakan inisial untuk menjaga etika penelitian.

Perspektif Tenaga Pendidik: Penurunan Fokus Belajar dan Normalisasi Budaya Digital

Wawancara bersama lima guru (Ibu L, Ibu I, Ibu D, Ibu S, dan Ibu N) menghasilkan beberapa temuan utama sebagai berikut.

Penurunan Kontrol Diri dan Fokus Belajar: Seluruh guru menyampaikan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan berdampak pada menurunnya konsentrasi belajar siswa di kelas. Siswa dinilai lebih mudah terdistraksi, sulit fokus dalam pembelajaran, dan cenderung menunjukkan perilaku impulsif. Selain itu, beberapa siswa terlihat kurang sabar dalam menyelesaikan tugas yang membutuhkan proses berpikir lebih lama. Temuan ini sejalan dengan teori self-control dari Michael Gottfredson dan Travis Hirschi yang menjelaskan bahwa rendahnya kontrol diri dapat memengaruhi kemampuan individu dalam mengendalikan perilaku impulsif.

Pengaruh Teman Sebaya dan Istilah yang Tersamar: Para guru juga mengungkapkan bahwa praktik judi online pada anak sering kali muncul dalam bentuk yang tersamar melalui istilah populer seperti “top-up” atau “mabar” (main bareng). Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa sulit membedakan antara aktivitas permainan biasa dan aktivitas yang mengandung unsur taruhan. Selain itu, dorongan dari kelompok teman sebaya membuat siswa lebih mudah tertarik mencoba permainan yang sedang populer di lingkungan mereka. Temuan ini sejalan dengan Social Learning Theory dari Albert Bandura yang menjelaskan bahwa perilaku anak dapat terbentuk melalui proses observasi dan peniruan terhadap lingkungan sosial di sekitarnya.

Celah Pengawasan dan Dampak terhadap Kedisiplinan: Guru mengidentifikasi bahwa masih terdapat orang tua yang memberikan kebebasan penggunaan gawai tanpa pengawasan yang memadai. Menurut guru, kurangnya pendampingan digital dari keluarga berdampak pada kedisiplinan siswa di sekolah, seperti keterlambatan hadir akibat bermain game hingga larut malam. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pengawasan orang tua dalam penggunaan media digital pada anak.

Pentingnya Pengalihan Aktivitas Positif: Guru menilai bahwa larangan membawa gawai ke sekolah belum cukup untuk mengatasi permasalahan penggunaan digital yang berlebihan. Oleh karena itu, diperlukan strategi preventif melalui kegiatan positif, seperti keterlibatan siswa dalam program ekstrakurikuler sekolah. Selain itu, guru juga menekankan pentingnya pengawasan pemerintah terhadap penyebaran iklan judi online di media digital yang dapat diakses anak-anak.

Perspektif Orang Tua: Tantangan Pendampingan Anak di Era Digital

Wawancara bersama lima orang tua/wali murid (Ibu E, Ibu A, Ibu Nu, Ibu Y, dan Ibu Ym) menunjukkan adanya berbagai tantangan dalam proses pengawasan penggunaan gawai pada anak.

Dilema Pengawasan Digital: Sebagian orang tua mengaku memberikan gawai pribadi kepada anak agar aktivitas anak lebih mudah dipantau di rumah. Namun demikian, beberapa orang tua juga mulai memanfaatkan aplikasi pengawasan digital, seperti Family Link, untuk memonitor aktivitas penggunaan internet anak secara berkala. Temuan ini menunjukkan adanya upaya orang tua dalam menerapkan pola pengawasan digital yang lebih terkontrol.

Tantangan Emosional pada Anak: Sebagian besar orang tua menyatakan bahwa anak masih dapat diarahkan ketika diberikan batasan penggunaan gawai. Akan tetapi, terdapat beberapa anak yang menunjukkan respons emosional berlebihan, seperti marah atau perubahan

suasana hati ketika diminta menghentikan penggunaan gawai. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesulitan kontrol emosi dan kecenderungan ketergantungan digital pada sebagian anak.

Strategi Edukasi Keuangan dan Penanaman Moral: Beberapa orang tua mulai menerapkan pendidikan keuangan sederhana kepada anak, seperti membiasakan menabung dan membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Langkah tersebut dilakukan sebagai upaya preventif agar anak tidak mudah tergiur oleh permainan berbasis taruhan uang. Selain itu, orang tua juga berupaya menanamkan nilai moral dan pemahaman mengenai dampak negatif judi online.

Kekhawatiran terhadap Paparan Iklan Judi Online: Seluruh orang tua menyampaikan kekhawatiran terhadap maraknya iklan judi online yang muncul pada aplikasi permainan maupun media sosial. Orang tua menilai bahwa kemunculan iklan tersebut menjadi tantangan besar dalam proses pengawasan anak di rumah karena konten dapat muncul sewaktu-waktu saat anak menggunakan gawai.

Uji Persyaratan Statistik

Uji Validitas dan Reliabilitas

Berdasarkan hasil pengujian instrumen, seluruh butir pernyataan pada kuesioner variabel *Parenting Style* (X_1), Kontrol Diri (X_2), dan Paparan Judi Online (Y) dinyatakan valid. Hal ini ditunjukkan oleh nilai Pearson Correlation pada setiap item yang memiliki nilai signifikansi $< 0,05$. Selain itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa ketiga variabel memiliki nilai *Cronbach's Alpha* di atas standar minimum 0,60, yaitu sebesar 0,899 untuk variabel X_1 , 0,787 untuk variabel X_2 , dan 0,876 untuk variabel Y . Dengan demikian, instrumen penelitian ini dinyatakan reliabel dan konsisten untuk digunakan sebagai alat ukur.

Uji Asumsi Klasik

Pengujian asumsi klasik dilakukan untuk memastikan model regresi linear berganda yang dihasilkan bersifat *Best Linear Unbiased Estimator* (BLUE). **Uji Normalitas:** Berdasarkan hasil uji *Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh nilai signifikansi sebesar $< 0,001$. Meskipun nilai tersebut secara teknis $< 0,05$ yang mengindikasikan data residual tidak berdistribusi normal secara sempurna, namun pengamatan visual melalui grafik *Histogram* dan *Normal P-P Plot* menunjukkan sebaran data yang masih mengikuti garis diagonal, sehingga model tetap dapat diproses untuk analisis selanjutnya. **Uji Multikolinearitas:** Hasil pengujian menunjukkan bahwa model regresi bebas dari gejala multikolinearitas. Hal ini dibuktikan dengan nilai *Tolerance* untuk variabel *Parenting Style* dan Kontrol Diri masing-masing sebesar 0,481 ($> 0,10$) serta nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) sebesar 2,078 ($< 10,0$). **Uji Heteroskedastisitas:** Analisis melalui grafik *Scatterplot* memperlihatkan bahwa

titik-titik data tersebar secara acak baik di atas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y tanpa membentuk pola tertentu. Hal ini menyimpulkan bahwa model regresi ini terbebas dari masalah heteroskedastisitas.

Hasil Analisis Korelasi dan Regresi Linear Berganda

Analisis ini bertujuan untuk menguji kekuatan hubungan serta pengaruh variabel *Parenting Style* (X_1) dan Kontrol Diri (X_2) terhadap Paparan Judi Online (Y) baik secara parsial maupun simultan.

Analisis Korelasi (Kekuatan Hubungan)

Berdasarkan hasil uji korelasi berganda, ditemukan nilai R sebesar 0,749. Merujuk pada kriteria derajat hubungan, nilai ini menunjukkan bahwa hubungan antara *Parenting Style* dan Kontrol Diri secara bersama-sama terhadap Paparan Judi Online berada pada tingkat hubungan yang KUAT (rentang 0,60 – 0,799). Hal ini mengindikasikan bahwa semakin besar perubahan pada pola asuh dan kontrol diri, maka akan diikuti dengan perubahan yang signifikan pada tingkat paparan judi online pada siswa.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji t dan uji F dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$). Uji t (Parsial): Variabel *Parenting Style* (X_1): Memiliki nilai t -hitung sebesar 5,373 $>$ t -tabel 1,984 dengan nilai signifikansi $< 0,001$. Dengan demikian, H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh nyata secara mandiri dari pola asuh terhadap paparan judi *online*. Variabel Kontrol Diri (X_2): Memiliki nilai t -hitung sebesar 2,975 $>$ t -tabel 1,984 dengan nilai signifikansi sebesar 0,004. Dengan demikian, H_2 diterima, yang menunjukkan bahwa kontrol diri secara mandiri berpengaruh nyata terhadap paparan judi online. Uji F (Simultan): Berdasarkan hasil uji F , diperoleh nilai F -hitung sebesar 63,112 $>$ F -tabel 3,09 dengan nilai signifikansi $< 0,001$. Hal ini menunjukkan bahwa H_3 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa *Parenting Style* dan Kontrol Diri secara bersama-sama (simultan) memiliki pengaruh yang nyata dan signifikan terhadap Paparan Judi Online pada siswa sekolah dasar.

Koefisien Determinasi (R^2)

Untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen, digunakan nilai R *Square*. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai R^2 sebesar 0,560.

Angka ini menunjukkan bahwa 56% variasi pada variabel Paparan Judi Online dapat dijelaskan oleh variabel *Parenting Style* dan Kontrol Diri. Sementara itu, sisanya sebesar 44% dijelaskan oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian ini, seperti lingkungan pergaulan yang lebih luas, faktor ekonomi, atau kebijakan literasi digital yang belum terukur.

Hasil Pembahasan Integrasi

Dinamika Parenting Style (X1) Terhadap Eskalasi Paparan Judi Online (Y)

Berdasarkan hasil uji statistik, ditemukan bahwa *Parenting Style* memiliki nilai korelasi sebesar 0,722 terhadap Paparan Judi Online. Nilai ini mengindikasikan hubungan yang Kuat dan Positif. Temuan ini secara tegas menyatakan bahwa dinamika pola asuh yang diterima anak di rumah merupakan determinan utama yang "membuka" atau "menutup" pintu interaksi anak terhadap konten perjudian digital.

Meskipun data deskriptif menunjukkan tingkat kesadaran orang tua cukup tinggi di mana 77,4% responden mengklaim telah memberikan penjelasan logis kepada anak-anak. korelasi yang kuat ini menyingkap adanya anomali antara "niat pengasuhan" dengan "realitas di lapangan" sebagaimana diuraikan berikut:

Bagian ini merupakan bagian inti dari artikel hasil penelitian yang umumnya adalah bagian terpanjang dari sebuah artikel.

Paradoks Pola Asuh Demokratis (Authoritative) di Era Digital

Data kuantitatif menunjukkan mayoritas responden (66,67%) menerapkan pola asuh demokratis. Secara teoretis, pola asuh ini mengedepankan diskusi dan rasionalitas yang seharusnya menjadi "perisai" bagi anak. Namun, fakta di lapangan menunjukkan terjadinya "kebocoran" pertahanan digital.

Berdasarkan penuturan Ibu Y (salah satu responden orang tua), efektivitas pola asuh demokratis seringkali terbentur pada resistensi anak yang ekstrem. Ia mengungkapkan bahwa:

"Sekalipun orang tua telah berupaya mengedepankan pendekatan yang demokratis dan penuh pengertian, dalam realitasnya kontrol tetap sulit ditegakkan. Anak-anak cenderung menunjukkan reaksi emosional yang berlebihan, bahkan hingga mencapai titik tantrum yang sulit diredam saat akses mereka terhadap gawai mulai dibatasi."

Dari kutipan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa Kesenjangan ini terjadi karena pola asuh demokratis sering kali diterjemahkan sebagai "pemberian kebebasan" tanpa dibekali kemampuan teknis untuk mengawasi celah-celah digital (*digital loopholes*). Komunikasi dua arah yang dibangun orang tua seringkali kalah cepat dan kalah menarik dibandingkan algoritma teknologi yang dirancang untuk memicu dopamin anak secara instan.

Kelemahan Pengawasan "Durasional" vs "Substansial"

Terdapat temuan menarik di mana 74,5% orang tua merasa telah melakukan pengawasan melalui aturan waktu. Namun, pengawasan ini bersifat semu karena hanya

menyentuh aspek fisik (berapa lama gawai digunakan), bukan aspek konten (apa yang dikonsumsi).

Ibu S (Guru SDN Mekarsari) memaparkan fenomena "kebutaan literasi" orang tua terhadap aktivitas digital anak sebagai berikut:

"Banyak orang tua merasa kewajiban pengawasan mereka tuntas hanya dengan membatasi jam penggunaan gawai. Mereka sering kali terjebak dalam ketidaktahuan mengenai isi konten yang dikonsumsi anak. Istilah-istilah teknis seperti 'mabar' (main bareng) atau aktivitas 'top-up' dianggap sebagai kegiatan bermain biasa, padahal aktivitas tersebut merupakan gerbang masuk bagi iklan-iklan perjudian terselubung yang dimanipulasi sedemikian rupa menyerupai mekanisme permainan video."

Sejalan dengan realitas tersebut, Hyangsewu, Abdullah, dkk. (2024) dalam penelitiannya menegaskan bahwa literasi digital bukan sekadar kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat, melainkan sebuah kewajiban etis untuk membangun interaksi yang sehat di ruang digital. Ketidaktahuan orang tua terhadap istilah-istilah digital menunjukkan rendahnya literasi digital keluarga, yang dalam pandangan Hyangsewu dkk., merupakan syarat mutlak untuk menciptakan *Good Digital Citizenship*.

Dalam kutipan wawancara dan literatur tersebut bisa disimpulkan bahwa ketidakmampuan orang tua dalam memahami literasi konten menciptakan "bias informasi". Orang tua merasa aman selama anak berada di depan mereka, padahal secara virtual, anak tengah terpapar algoritma perjudian yang manipulatif. Inilah alasan mengapa variabel X1 (Pola Asuh) tidak mampu memoderasi variabel Y (Paparan) secara maksimal jika tidak disertai dengan pemahaman ekosistem digital yang mendalam.

Kesenjangan Kognitif pada Kelompok "Digital Native"

Keyakinan orang tua bahwa anak-anak mereka adalah generasi mahir teknologi (*digital native*) sering kali menjadi bumerang dalam pola pengasuhan.

(Judd, T., 2018) Dalam kajiannya mengenai dinamika generasi digital, Judd menegaskan bahwa:

"Terdapat kekeliruan umum dalam memandang kemahiran teknis anak. Fakta bahwa seorang anak mahir mengoperasikan perangkat digital tidak secara otomatis mencerminkan kematangan kognitif atau kemandirian perilaku mereka. Ada jurang pemisah yang lebar antara kemampuan 'menggunakan' teknologi dengan kemampuan 'memproses' risiko yang terkandung di dalamnya."

Dalam kutipan artikel tersebut dapat di simpulkan Asumsi "anak sudah pintar main HP" membuat orang tua melonggarkan pengawasan. Padahal, anak-anak secara kognitif belum memiliki daya saring untuk membedakan antara *game* murni dengan mekanisme *gambling* (judi) yang disamarkan sebagai *reward* atau fitur *gacha*. Ketidaktahuan orang tua mengenai keterbatasan kognitif anak inilah yang memperlebar akses paparan judi online.

Ancaman Terhadap Stabilitas Sosial-Ekonomi Keluarga

Kegagalan pola asuh (X_1) dalam memfilter paparan judi (Y) bukan sekadar masalah perilaku, melainkan ancaman sistemik bagi kesejahteraan keluarga.

(Arsyad & Nur, 2025) Penelitian terbaru mengenai dampak judi online pada remaja menunjukkan konsekuensi yang destruktif:

"Dampak negatif judi online merambah ke ranah ekonomi keluarga yang sangat signifikan. Fenomena ini memicu pola konsumtif yang tidak wajar, di mana uang yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan esensial terbuang sebagai modal perjudian, yang pada akhirnya sering berujung pada jeratan utang akibat siklus kekalahan yang terus berulang."

Dalam kutipan artikel tersebut dapat di simpulkan Pola asuh yang tidak tegas dalam mengawasi transaksi keuangan digital seperti membiarkan anak melakukan *top-up* tanpa verifikasi adalah bentuk kelalaian pengasuhan. Hubungan linear antara X_1 dan Y membuktikan bahwa kualitas pengasuhan berbanding lurus dengan kemampuan keluarga dalam mencegah dampak destruktif finansial dan sosial.

Dapat disimpulkan bahwa Variabel Pola Asuh tidak bisa berdiri sendiri di ruang hampa digital. Meskipun skor rata-rata *Parenting Style* berada pada angka 40,59, efektivitasnya dalam menekan rata-rata paparan judi online (24,54) sangat bergantung pada kualitas keterlibatan secara substansial. Pengawasan yang hanya bersifat pasif (melarang jam main saja) tanpa memahami ekosistem digital (mekanisme *gacha*, iklan *pop-up*, dan literasi istilah *game*) hanya akan memberikan rasa aman palsu (*false sense of security*) bagi orang tua. Sejatinya, tanpa keterlibatan aktif dan pemahaman konten, rumah yang dianggap demokratis sekalipun tetap bisa menjadi tempat yang rentan terhadap invasi judi online melalui layar gawai anak.

Krisis Kontrol Diri (X_2) Sebagai Prediktor Kerentanan Terhadap Paparan Judi Online (Y)

Hasil analisis korelasi sederhana menunjukkan bahwa variabel Kontrol Diri memiliki hubungan yang KUAT terhadap Paparan Judi Online dengan nilai *Pearson Correlation* sebesar 0,657. Hubungan ini bersifat searah (+), yang secara statistik berarti penurunan kemampuan

kontrol diri siswa berbanding lurus dengan meningkatnya intensitas paparan dan keterlibatan mereka dalam konten judi online.

Krisis Regulasi Emosi: Fenomena Tantrum dan Impulsivitas

Data kuantitatif menunjukkan tingkat kerentanan kontrol diri siswa berada pada angka 42,71%. Angka ini bukan sekadar statistik, melainkan tercermin dalam perilaku emosional siswa yang tidak stabil di lapangan.

Temuan Kualitatif (Orang Tua): Ibu Y (38 tahun) memberikan kesaksian nyata mengenai lemahnya regulasi diri pada anak:

"Menghadapi tantangan besar karena anak sering sulit diatur, tidak mau berhenti bermain, bahkan cenderung tantrum jika diminta melepaskan gawai."

Reaksi tantrum ini merupakan bukti nyata dari kegagalan kontrol diri dalam menahan gratifikasi instan. Hal ini diperkuat oleh studi literatur dari Suparto et al. (2024) yang menyatakan bahwa remaja berada pada fase transisi regulasi emosi yang membuat mereka sangat rentan terhadap perilaku impulsif melalui teknologi. Ketidakmampuan mengelola emosi ini membuat anak menjadi target empuk bagi iklan judi yang menjanjikan kemenangan cepat.

"Immediate Reward Seeking" vs Fokus Belajar

Lemahnya kontrol diri (X_2) menyebabkan siswa lebih memilih hiburan instan yang disediakan oleh algoritma media sosial dibandingkan tugas akademik.

Ibu S (Guru Kelas 4) mencatat pengaruh negatif dari kurangnya pengendalian diri terhadap perkembangan kognitif siswa:

"Siswa cenderung bertindak impulsif, cepat merasa cemas jika terpisah dari gawai, dan sering kehilangan jejak waktu karena aplikasi dirancang untuk selalu menarik perhatian mereka... konsentrasi berkurang dan mereka kesulitan dalam memahami bacaan yang panjang."

Keadaan ini sejalan dengan hasil penelitian Fuadi (2025) yang mengungkapkan bahwa siswa cenderung mengejar hadiah instan (immediate reward seeking) melalui proses dopamin yang mirip dengan perjudian konvensional. Saat kontrol diri menurun, eksposur judi online (Y) tidak lagi dipandang sebagai bahaya, melainkan sebagai bentuk hiburan yang baru.

Paradoks Kesadaran Agama: Tahu tapi Tidak Mampu Menahan

Terdapat celah lebar (*gap*) antara pengetahuan kognitif dengan tindakan nyata. Data menunjukkan 57,29% siswa sadar bahwa judi dilarang agama. Namun, kesadaran ini tidak cukup kuat untuk membendung paparan (Y).

Temuan Kualitatif (Guru): Ibu Ida Darsiah menjelaskan bahwa keinginan instan seringkali mengalahkan logika:

"Siswa terlibat dalam game berhadiah uang karena ingin mengikuti tren atau mencari penghasilan tambahan... faktor utamanya adalah keinginan mendapatkan uang cepat."

Hal ini selaras dengan studi literatur dari Arsyad & Nur (2025) yang menyebutkan bahwa dampak psikologis judi online sangat kuat pada kelompok usia rentan karena kontrol diri yang rendah mengalahkan pertimbangan moral. Meskipun anak tahu itu "dosa", lemahnya batin dalam menahan godaan "uang cepat" membuat mereka tetap masuk ke dalam jebakan paparan judi.

Tinjauan Maqāṣid al-Sharī'ah: Kegagalan Hifz al-Aql

Dalam perspektif hukum Islam, kontrol diri adalah manifestasi dari Hifz al-Aql (Menjaga Akal).

Data menunjukkan skor emosional siswa mencapai 3,81/5,0 dalam hal "sulit berhenti" dan "kecewa saat kalah". Kegagalan akal untuk mengendalikan nafsu (*nafs*) dalam bermain gawai merupakan pintu masuk bagi rusaknya pilar agama lainnya. Sebagaimana dinyatakan dalam Ramli et al. (2019), minimnya kontrol agama dan batin memperkuat perilaku maksiat digital.

Berdasarkan seluruh temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa Paparan Judi Online (Y) sukses menembus kehidupan siswa karena rendahnya Kontrol Diri (X₂) yang bertindak sebagai filter internal.

Akurasi deteksi konten yang rendah (hanya 38,5%) dan tingginya tingkat kewaspadaan yang tidak dibarengi tindakan (93,2%) membuktikan bahwa siswa mengalami kesadaran tanpa kapasitas tindakan. Tanpa penguatan kontrol diri yang bersifat teologis (seperti kesadaran *muraqabah* atau merasa diawasi Allah), paparan digital (Y) yang masif akan terus menggerus karakter siswa, terlepas dari seberapa mahir mereka menggunakan teknologi (*Digital Native*).

Analisis Simultan Pola Asuh Dan Kontrol Diri Terhadap Eskalasi Paparan Judi Online Pada Siswa

Hasil uji F (Simultan) menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$ dengan nilai F-hitung $(63,112) > F\text{-tabel } (3,09)$. Temuan ini membuktikan secara empiris bahwa variabel Pola Asuh (X₁) dan Kontrol Diri (X₂) secara bersama-sama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Paparan Judi Online (Y). Nilai koefisien determinasi (R²) sebesar 0,560 mengindikasikan bahwa kombinasi kedua faktor ini menyumbang 56% terhadap variasi paparan judi pada siswa, sementara 44% sisanya dipengaruhi oleh faktor luar seperti algoritma media sosial dan tekanan teman sebaya.

Integrasi "Pagar" dan "Kunci": Mengapa Pengaruhnya Harus Simultan?

Analisis simultan ini menjelaskan bahwa perlindungan anak di era digital tidak dapat dilakukan secara parsial.

Pola Asuh (X_1) sebagai Pagar: Berfungsi sebagai filter eksternal melalui pengawasan dan aturan. Namun, data menunjukkan bahwa meskipun 66,67% orang tua sudah menerapkan pola asuh demokratis, paparan judi tetap tinggi (47,92%).

Kontrol Diri (X_2) sebagai Kunci: Berfungsi sebagai benteng internal anak. Namun, temuan menunjukkan 42,71% siswa berada pada kategori rentan secara emosional.

Ketika pola asuh longgar (permissive) bertemu dengan kontrol diri yang lemah, terjadi "ruang hampa" perlindungan yang memudahkan iklan judi terselubung masuk melalui fitur game seperti *loot boxes* atau iklan *pop-up*.

Paradoks Digital Native dan Kegagalan Filter Mandiri

Meskipun siswa dikategorikan sebagai *Digital Native*, hasil wawancara dengan Ibu S mengungkap bahwa kemahiran teknologi mereka tidak sejalan dengan kematangan kognitif.

Siswa terjebak dalam siklus dopamin akibat hiburan instan (video pendek/game), yang secara simultan melemahkan kemampuan mereka untuk menahan diri dari godaan taruhan.

Guru mengamati penurunan motivasi dan fokus belajar akibat siswa terlalu terbiasa dengan rangsangan digital yang besar. Secara bersamaan, ini mengurangi kemampuan anak untuk menganalisis secara kritis terhadap materi yang berbahaya

Faktor Eksternal 44%: Tekanan Teman Sebaya (Social Learning)

Sisa pengaruh sebesar 44% dijelaskan melalui hasil kualitatif tentang konteks sosial. Ibu I dan Ibu L mengemukakan bahwa pengaruh teman sebaya berperan sebagai faktor utama.

Pelajar terlibat dalam permainan bertaruhan bukan hanya karena akses, tetapi juga karena dorongan untuk diterima (*sense of belonging*) dan rasa ingin tahu terhadap tren yang dianggap "keren".

Ini sejalan dengan *Social Learning Theory*, di mana anak meniru perilaku berjudi yang ditunjukkan oleh *influencer* atau teman dekat mereka.

Perspektif Maqasid Syariah: Perlindungan Kolektif (Hifz al-Nasl)

Secara bersamaan, dampak X_1 dan X_2 terhadap Y menggambarkan pentingnya perlindungan Hifz al-Nasl (Menjaga Keturunan) dan Hifz al-Mal (Menjaga Harta).

Walaupun 57,29% siswa menyadari bahwa judi itu dilarang, pengaruh lingkungan digital tetap membuat 42,71% dari mereka berisiko secara perilaku.

Solusi Teologisnya Memerlukan penguatan nilai Muraqabah (kesadaran diawasi Allah) sebagai penguat variabel Kontrol Diri (X2), yang didukung oleh pola asuh (X1) yang berlandaskan literasi digital Islami.

Penelitian ini menemukan bahwa Kontrol Diri (Y) siswa tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas Pola Asuh (X1), tetapi juga sangat dipengaruhi oleh besar Paparan Lingkungan Digital (X2). Kolaborasi antara pengawasan orang tua secara teknis (seperti penggunaan Family Link) dan pendidikan karakter di sekolah merupakan syarat penting untuk mengurangi angka keterpaparan judi online pada anak di bawah umur.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian yang melibatkan 102 siswa dari tingkat SD dan SMP mengungkapkan bahwa cara orang tua mendidik dan kemampuan siswa dalam mengendalikan diri memiliki dampak yang signifikan terhadap keterpaparan pada judi online. Metode pengasuhan orang tua memiliki dampak yang kuat dengan koefisien korelasi 0,722. Meskipun mayoritas orang tua menggunakan pendekatan yang demokratis, pengawasan yang dilakukan masih terbatas pada batasan waktu penggunaan perangkat dan belum mencakup pemahaman tentang konten atau aktivitas digital anak. Rendahnya pemahaman literasi digital pada orang tua membuat anak-anak lebih rentan terhadap konten perjudian yang tersembunyi, seperti gacha, loot box, dan iklan yang menawarkan hadiah untuk top-up.

Kemampuan siswa dalam mengendalikan diri juga memiliki pengaruh yang signifikan dengan koefisien korelasi 0,657. Meskipun banyak siswa menyadari bahwa judi bertentangan dengan nilai-nilai agama, pemahaman moral ini belum cukup untuk menahan dorongan impulsif serta ketertarikan terhadap rewards instan yang ditawarkan oleh konten digital.

Secara keseluruhan, cara orang tua mendidik dan kemampuan mengendalikan diri siswa mampu menjelaskan 56% variasi dalam keterpaparan terhadap judi online di kalangan siswa. Sisa persentase dipengaruhi oleh faktor lain, termasuk tekanan dari teman sebaya, algoritma media sosial, dan lemahnya peraturan mengenai konten digital. Dalam pandangan hukum Islam, fenomena ini berhubungan dengan pentingnya menjaga Maqāṣid al-Sharī'ah, terutama Hifz al-Aql, Hifz al-Māl, dan Hifz al-Nasl dari dampak buruk perjudian digital.

Saran

Berdasarkan temuan empiris yang diperoleh dari penelitian ini, rekomendasi diarahkan kepada empat pemangku kepentingan berikutnya: Untuk Orang Tua: Orang tua harus meningkatkan kemampuan literasi digital mereka agar dapat lebih baik memahami dan

mengawasi aktivitas anak-anak di dunia digital, termasuk mengenali fitur seperti gacha dan loot box. Penggunaan aplikasi kontrol untuk orang tua dan penanaman nilai agama serta pendidikan ekonomi dari usia dini juga sangat penting. Untuk Sekolah: Sekolah disarankan untuk memasukkan literasi digital ke dalam kurikulum dan aktivitas siswa serta memperkuat kolaborasi antara guru, orang tua, dan konselor untuk mendeteksi dan mencegah paparan terhadap judi online sejak awal. Larangan semata ternyata tidak cukup. Manusia cenderung kreatif mencari jalan, terutama jika ada tawaran “bonus gratis”. Untuk Pemerintah dan Regulator: Pemerintah perlu memperkuat pengawasan terhadap iklan dan konten terkait perjudian digital, meningkatkan penegakan hukum terhadap situs judi online, serta menyediakan program literasi digital bagi keluarga dan orang tua. Untuk Peneliti Selanjutnya: Penelitian selanjutnya disarankan untuk menambah variabel lain seperti pengaruh teman sebaya, algoritma media sosial, dan literasi digital dalam keluarga, menggunakan pendekatan jangka panjang, memperluas cakupan penelitian, dan merancang model intervensi yang berbasis pada nilai-nilai Islam untuk mencegah perjudian online.

DAFTAR REFERENSI

- Abidin, M. A., & Fajri, C. (2024). Protection for Children In Access Maqa Perspective ElectronicSystem. *International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHESS)*, 6(2), 532–537. <https://doi.org/10.56338/ijhess.v6i2.5300>
- Adilla, H. (2025). *PENGARUH PENGGUNAAN INTERNET TERHADAPPERILAKU DELINKUEN REMAJA DENGANSELF-CONTROL SEBAGAI MEDIATOR*.
- Agustina, A., & Appulembang, Y. A. (2017). Pengaruh Pola Asuh terhadap Kualitas Hidup Siswa Pelaku Tawuran. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 1(1), 210–215. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v1i1.351>
- Arsyad, A., & Nur, H. (2025). Dampak Judi Online Terhadap Anak Dan Remaja: Sebuah Tinjauan Literatur (The Impact of Online Gambling on Children and Adolescents: A Literature Review). *PINISI JOURNAL OF ART< HUMANITY DAN SOCIAL STUDIES*. Retrieved from <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Asmaniah, I. (2025). *DAMPAK KECANDUAN JUDI ONLINE TERHADAPKETAHANAN KELUARGA PERSPEKTIF MAQāSIDSYARIAH (STUDI KASUS KAMPUNG GILI-GILI,DESA SUKAJADI, KECAMATAN SUKAKARYA,KABUPATEN BEKASI)*.
- Awiszus, A., Koenig, M., & Vaisarova, J. (2022). Parenting Styles and Their Effect on Child Development and Outcome Ariana. *Journal of Student Research*, 11(3), 3–12. Retrieved from <https://www.jsr.org/hs/index.php/path/article/view/3679>
- Baumrind Diana. (1967). *Child Care Practices Antecedent Three Patterns of Preschool Behavior. Genetic Psychology Monographs* (Vol. 75).
- Fuadi, A. A. (2026). *Teologi Pendidikan Islam dan Pencegahan Aktivitas Perjudian Berbasis Digital Di Kalangan Peserta Didik. Journal EduThe : Journal of Islamic Education and Theology ISSN* (Vol. 1).

- Gottfredson, M., & Hirschi, T. (2019). Self-Control Theory and Crime. In *Modern Control Theory and the Limits of Criminal Justice* (pp. 3–30). <https://doi.org/10.1093/oso/9780190069797.003.0001>
- Hyangsewu, P., Abdullah, H. T., Faqihuddin, A., & Muflih, A. (2024). IRE Teachers' Efforts to Improve Digital Literacy to Strengthen Religious Interaction towards a Good Digital Citizenship Society. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 7(3), 359. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v7i3.26737>
- Ihsanudin, R., Dewi, D., & Adriansyah, M. (2023). MARAKNYA JUDI ONLINE DI KALANGAN REMAJA KELURAHAN DERWATI KECAMATAN RANCASARI KOTA BANDUNG. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 73–87. <https://doi.org/10.21776/ub.jccerdik.2023.003.01.08>
- Jaya, Y. A. R., & Srinawati, D. R. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mencegah dan Mengatasi Penyimpangan Perilaku Remaja di Kampung Plemahan Surabaya. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1), 94–102. <https://doi.org/10.30653/003.202281.215>
- Judd, T. (2018). *The rise and fall (?) of the digital natives. Australasian Journal of Educational Technology*.
- Juhara, N. F., Amalia, M., & Mulyana, A. (2025). Efektivitas Penegakan Hukum terhadap Judi Online di Indonesia: Analisis Yuridis dan Sosiologis. *Journal of Contemporary Law Studies*, 2(2), 153–164. <https://doi.org/10.47134/lawstudies.v2i2.3353>
- Julimas, A. L., & Efendi, S. (2025). Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Judi Online Di Era Digital. *CONSTITUO: Journal of State and Political Law Research*, 4(2), 224–237. <https://doi.org/10.47498/constituo.v4i2.6254>
- Kamilasari, P. A. (2025). *ANALISIS PERAN HUKUM PIDANA ISLAM DALAM PENCEGAHAN DAN PENEGAKAN HUKUM TERHADAP KEJAHATAN SIBER: TANTANGAN DAN SOLUSI*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI.
- Marjianto. (2024). *ANALISIS DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP KETUHANAN RUMAH TANGGA MASYARAKAT ISLAM*.
- Natavia, D. S., Haryaka, U., & Sillakhudin. (2025). Keterkaitan Judi Online dengan Lingkungan Keluarga di Kalangan Remaja Balikpapan. *Al Amiyah: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 02(01). Retrieved from <https://miftahul-ulum.or.id/ojs/index.php/alamiyah>
- Nia, L., & Loisa, R. (2019). Pengaruh Penggunaan New Media Terhadap Pemenuhan Kebutuhan (Studi Tentang Media Sosial Facebook Dalam Pemenuhan Informasi di Kalangan Ibu Rumah Tangga). *Prologia*, 3(2), 489. <https://doi.org/10.24912/pr.v3i2.6393>
- Nursya'Bani, F., Fahrein, S. I., Bhakti, T. Y., Indraswari, S. P., & Rasta, G. (2025). Perlindungan Hukum Keterlibatan Anak Dalam Promosi Judi Online. *JGSP: Jurnal Greenation Sosial Dan Politik*.
- Paramitha, & Purwanti, M. (2020). Kontribusi Parental Mediation terhadap Kecenderungan Problematic Internet Use pada Remaja di SMP SFX. *Provita Jurnal Psikologi Pendidikan*, 13(1), 1–23.
- Prianto, R. E., Nuriswandi, I., Audilia, Z., Ilham, M., & Nugroho, A. (2025). IMPLEMENTASI PRINSIP MAQASHID SYARIAH DALAM SISTEM HUKUM KELUARGA

ISLAM KONTEMPORER: ANALISIS TERHADAP PERKEMBANGAN FIQH MUNAKAHAT DI ERA MODERN. *Jurnal Hukum Al Adl Harapan*.

- Rahayu, S. T. W., Salim, A., & Saputra, A. E. (2021). Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Judi Online Yang Melibatkan Anak Sebagai Pelaku. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3517–3523. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1098>
- Ramli, Khabibi, A., Amalia, E. A., Bangun, Y. I. A., & Valentino, M. (2024). ANALISIS YURIDIS TERHADAP REGULASI JUDI ONLINE DALAM. *Jurnal IKAMAKUM*.
- Ramli, M., Haris, A., Heru, J., & Rusdayani, A. (2019). Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu). *Hasanuddin Journal of Sociology (HJS)*, 1(2), 127–138.
- Said, M. Sa'ad, Jumriani, Sapa, bin nasrullah, & H, D. (2025). Media Hukum Indonesia (MHI) Islamic Fintech in Indonesia: Between Innovation and Sharia Compliance. *Media Hukum Indonesia (MHI)*, 4(1), 476–485. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17879875>
- Sari, S., Kusuma, F. A., Sari, N. R., Fasya, H. A., & Hidayatullah, R. (2025). Dampak Iklan Judi Online Terhadap Perilaku Sosial Dan Akademik Peserta Didik. *JTPP: Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Setiawan, I. K. A. A., RAS, H., & Santoso, E. (2025). Pertanggungjawaban Pidana terhadap Judi Online yang Melibatkan Anak Dibawah Umur Berdasarkan UU No. 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. *Journal Of Social Science Research*, 5, 2129–2139.
- Sholihah, M., Nafi'ah, J., Jannah, R., Isnaini, N., Ikhsan, F. M., & Manal, S. (2024). Parenting It: Pembatasan Anak Dari Penggunaan Gadget Melalui Aplikasi Google Family Link. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Suhendar, H., & Ulum, M. (2023). Perlindungan Data Pribadi Penyelenggaraan Fintech Lending Syariah : Analisis Teori Sistem Maqosid Syariah Jasser Auda. *El Hisbah: Journal of Islamic Economi Law*.
- Suparto, S., & Drajat, M. R. R. (2024). PENGUATAN PERLINDUNGAN HUKUM KONSUMEN ANAK SEBAGAI PENGGUNA TEKNOLOGI INFORMASI DI ERA DIGITAL. *ACTA DIURNAL Jurnal Ilmu Hukum Kenotariatan*. <https://doi.org/10.23920/acta.v7i2.1707>
- Sutisna, I. (2012). MENGENAL MODEL POLA ASUH BAUMRIND, (January).
- Wicaksono, A. N., & Setiawati, D. (2023). ANALISIS HUKUM PERLINDUNGAN ANAK TERHADAP JUDI ONLINE : STUDI KASUS DI INDONESIA.