



PENGARUH JUDI *ONLINE* TERHADAP PRAKTIK KEAGAMAAN MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN

Aprilianda M Harahap¹, Aliya Zavira Parinduri², Bayduri Dinanti Nasution³, Mhd. Arif Hasibuan⁴, Ahmad Riadi Tanjung⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: aliya0402231002@uinsu.ac.id, bayduri0402233025@uinsu.ac.id, mhdarifhasibuan0402232021@uinsu.ac.id, ahmad0402233023@uinsu.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh judi *online* terhadap praktik keagamaan mahasiswa UIN Sumatera Utara Kampus II Pancing. Fenomena judi online yang semakin mudah diakses melalui telepon pintar telah menjangkau berbagai kalangan, termasuk mahasiswa. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif melalui wawancara terhadap mahasiswa yang pernah terlibat atau mengetahui praktik judi online di lingkungan kampus. Landasan teori yang digunakan adalah teori religiositas Glock dan Stark yang menempatkan praktik keagamaan sebagai salah satu dimensi utama keberagamaan seseorang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan dalam judi online berpengaruh terhadap menurunnya intensitas ibadah, berkurangnya partisipasi dalam kegiatan keagamaan, munculnya rasa bersalah, serta menurunnya kualitas spiritual mahasiswa. Faktor utama yang mendorong mahasiswa terlibat judi online adalah pengaruh teman sebaya, kemudahan akses teknologi, serta keinginan memperoleh keuntungan secara instan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa semakin tinggi keterlibatan mahasiswa dalam judi online maka semakin rendah kualitas praktik keagamaannya.

Kata Kunci: Judi *Online*, Praktik Keagamaan, Mahasiswa, Religiositas

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of online gambling on the religious practices of students at UIN Sumatera Utara, Campus II Pancing. The phenomenon of online gambling, which has become increasingly accessible through smartphones, has reached various groups, including university students. This research employed a qualitative method with a descriptive approach through interviews with students who had been involved in or were aware of online gambling practices within the campus environment. The theoretical framework used was Glock and Stark's theory of religiosity, which places religious practice as one of the main dimensions of an individual's religiosity. The findings indicate that involvement in online gambling affects the decline in the intensity of worship, reduced participation in religious activities, the emergence of feelings of guilt, and a decrease in the spiritual quality of students. The main factors encouraging students to engage in online gambling are peer influence, easy access to technology, and the desire to obtain instant financial gains. This study concludes that the higher the level of student involvement in online gambling, the lower the quality of their religious practices.

Keywords: Online Gambling, Religious Practices, Religiosity, University Students

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk di kalangan mahasiswa. Kemudahan akses internet melalui telepon pintar dan berbagai platform digital tidak hanya memberikan manfaat dalam bidang pendidikan dan komunikasi, tetapi juga membuka peluang munculnya berbagai perilaku menyimpang berbasis teknologi, salah satunya adalah judi online. Perkembangan judi online di era digital menunjukkan peningkatan yang cukup pesat karena kemudahan akses, anonimitas pengguna, serta sistem transaksi yang semakin praktis melalui layanan perbankan digital dan dompet elektronik (Lubis, 2023).

Judi online merupakan bentuk perjudian yang dilakukan melalui jaringan internet dengan memanfaatkan berbagai aplikasi maupun situs web yang menawarkan permainan berbasis taruhan. Aktivitas ini semakin diminati oleh berbagai kelompok usia, termasuk mahasiswa, karena dianggap mampu memberikan keuntungan finansial secara cepat tanpa memerlukan usaha yang besar. Namun demikian, keuntungan yang dijanjikan sering kali bersifat semu dan justru menimbulkan berbagai dampak negatif, baik dari aspek ekonomi, sosial, maupun psikologis (Al Amin, 2024). Fenomena ini bahkan telah berkembang menjadi salah satu bentuk patologi sosial yang mengancam kehidupan generasi muda, termasuk mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi (Praditya & Iqbal, 2023).

Mahasiswa merupakan kelompok yang rentan terhadap pengaruh perkembangan teknologi digital karena tingginya intensitas penggunaan internet dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan telepon pintar yang tidak terkontrol dapat meningkatkan peluang mahasiswa untuk mengakses berbagai platform perjudian daring (Harahap, 2024). Selain itu, faktor lingkungan sosial, pengaruh teman sebaya, rasa penasaran, serta keinginan memperoleh keuntungan secara instan turut mendorong keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas judi online (Siregar, 2024). Hasil penelitian Syahron dkk. (2024) menunjukkan bahwa faktor ekonomi, lingkungan sosial, dan rasa ingin tahu merupakan penyebab utama mahasiswa mencoba perjudian daring.

Keterlibatan mahasiswa dalam judi online tidak hanya berdampak pada kondisi

ekonomi, tetapi juga memengaruhi kehidupan akademik, sosial, dan kesehatan mental. Mahasiswa yang terlibat dalam aktivitas perjudian daring berisiko mengalami kecanduan, stres, kecemasan, penurunan konsentrasi belajar, hingga gangguan kesehatan mental lainnya (Sharon & Soetikno, 2025; Fitriani, 2025). Selain itu, perilaku judi online juga dapat menyebabkan menurunnya kualitas hubungan sosial mahasiswa dengan keluarga, teman, maupun lingkungan akademik (Hidayat, 2024). Dalam kondisi yang lebih serius, keterlibatan yang berkelanjutan dapat berkembang menjadi *gambling disorder* yang berdampak negatif terhadap kesejahteraan individu maupun lingkungan sosialnya (Fauzi, 2025).

Dari perspektif keagamaan, judi merupakan aktivitas yang secara tegas dilarang dalam Islam karena termasuk dalam kategori *maisir*. Allah Swt. melarang segala bentuk perjudian karena mengandung unsur spekulasi, ketidakpastian, dan pengambilan harta orang lain secara tidak sah. Menurut Al-Qaradawi (2013), perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan prinsip keadilan dalam Islam serta dapat merusak moral dan kehidupan sosial masyarakat. Oleh karena itu, keterlibatan mahasiswa dalam judi online berpotensi memengaruhi kualitas religiositas dan praktik keagamaan mereka.

Religiositas merupakan tingkat keterikatan individu terhadap nilai-nilai agama yang tercermin melalui keyakinan, praktik ibadah, pengalaman keagamaan, pengetahuan agama, serta pengamalan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari (Huber & Huber, 2023). Pendekatan multidimensional terhadap religiositas menunjukkan bahwa keberagamaan seseorang tidak hanya diukur dari aspek keyakinan, tetapi juga melalui perilaku dan praktik keagamaan yang diwujudkan dalam kehidupan sosial sehari-hari (Chaim, 2023). Dalam konteks mahasiswa, praktik keagamaan memiliki peran penting sebagai pengendali perilaku dan pembentuk karakter sehingga dapat menjadi benteng terhadap berbagai perilaku menyimpang, termasuk judi online (Nasution, 2025).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji fenomena judi online dari berbagai perspektif. Hardimansyah dan Elmansyah (2025) menemukan bahwa judi online telah menjadi fenomena yang cukup mengkhawatirkan di kalangan mahasiswa. Hanum dkk. (2025)

menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa memiliki kesadaran hukum dan etika digital yang beragam terhadap praktik perjudian daring. Sementara itu, Khalimy dkk. (2025) menyoroti pentingnya efektivitas penegakan hukum dalam menanggulangi tindak pidana judi online. Di sisi lain, Tohir dan Hevitria (2025) menegaskan bahwa penguatan literasi agama dapat menjadi salah satu strategi pencegahan perilaku judi online pada mahasiswa.

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus membahas pengaruh judi online terhadap praktik keagamaan mahasiswa masih relatif terbatas, terutama pada lingkungan perguruan tinggi Islam. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memahami bagaimana keterlibatan mahasiswa dalam judi online memengaruhi praktik keagamaan mereka berdasarkan perspektif teori religiositas Glock dan Stark. Penelitian ini difokuskan pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Kampus II Pancing sebagai salah satu perguruan tinggi Islam yang memiliki karakteristik lingkungan akademik berbasis nilai-nilai keislaman. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan kajian religiositas mahasiswa serta menjadi bahan pertimbangan dalam upaya pencegahan perilaku judi online di lingkungan perguruan tinggi.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fenomena judi *online* di kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Kampus II Pancing serta mengidentifikasi berbagai faktor yang mendorong keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas tersebut. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh judi *online* terhadap praktik keagamaan mahasiswa, khususnya yang berkaitan dengan pelaksanaan ibadah, keterlibatan dalam kegiatan keagamaan, dan penghayatan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini juga bertujuan untuk memahami pandangan mahasiswa mengenai hubungan antara judi *online* dan kehidupan beragama serta merumuskan berbagai upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah keterlibatan mahasiswa dalam praktik judi *online*. Melalui penelitian ini diharapkan diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak judi *online* terhadap kehidupan religius mahasiswa sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan program pembinaan karakter dan penguatan nilai-nilai keagamaan di lingkungan perguruan tinggi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena judi *online* yang terjadi di kalangan mahasiswa serta pengaruhnya terhadap praktik keagamaan. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pengalaman, pandangan, dan perilaku mahasiswa terkait keterlibatan mereka dalam aktivitas judi *online*. Penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi yang terjadi di lapangan secara sistematis berdasarkan data yang diperoleh dari informan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) Medan Kampus II Pancing. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa kampus tersebut merupakan salah satu perguruan tinggi Islam yang memiliki jumlah mahasiswa yang besar dan berasal dari berbagai latar belakang sosial, ekonomi, serta budaya. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juni 2026. Proses penelitian meliputi tahap persiapan instrumen penelitian, pengumpulan data melalui wawancara dan observasi, pengolahan data, analisis data, hingga penyusunan laporan penelitian.

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Kampus II Pancing yang pernah terlibat, pernah mencoba, atau memiliki pengetahuan mengenai praktik judi *online* di lingkungan kampus. Informan penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan informan berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Melalui teknik ini, peneliti memilih lima orang mahasiswa yang dianggap mampu memberikan informasi yang relevan mengenai fenomena judi *online* dan dampaknya terhadap praktik keagamaan.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara mendalam (*in-depth interview*) kepada informan penelitian untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman mereka terkait judi *online*, faktor-faktor yang menyebabkan keterlibatan dalam aktivitas tersebut, serta dampaknya terhadap praktik keagamaan. Observasi dilakukan untuk

memperoleh gambaran mengenai kondisi lingkungan mahasiswa serta fenomena yang berkaitan dengan penggunaan teknologi digital dan aktivitas perjudian *online*. Melalui observasi, peneliti dapat memahami konteks sosial yang melatarbelakangi keterlibatan mahasiswa dalam judi online dan menghubungkannya dengan data yang diperoleh melalui wawancara. Teknik dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian melalui pengumpulan berbagai sumber tertulis yang relevan, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, laporan penelitian terdahulu, dan dokumen lain yang berkaitan dengan fenomena judi online serta praktik keagamaan mahasiswa. Dokumentasi berfungsi sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian dan analisis yang dilakukan.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data merupakan proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengelompokkan data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pada tahap ini, peneliti memilih data yang relevan dengan fokus penelitian sehingga informasi yang tidak berkaitan dengan tujuan penelitian dapat disisihkan. Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data dalam bentuk uraian naratif yang sistematis. Penyajian data dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam memahami pola, hubungan, dan makna dari data yang telah dikumpulkan sehingga proses analisis dapat dilakukan secara lebih mendalam. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan temuan yang diperoleh selama proses penelitian. Kesimpulan dilakukan dengan menghubungkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan teori religiositas Glock dan Stark serta berbagai penelitian terdahulu yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Fenomena Judi Online di Kalangan Mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan Kampus II Pancing

Berdasarkan hasil wawancara dengan lima informan, diketahui bahwa fenomena judi online telah dikenal luas di kalangan mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan Kampus II Pancing. Para informan menyatakan bahwa perkembangan teknologi digital, kemudahan

akses internet, dan penggunaan telepon pintar menjadi faktor utama yang memungkinkan mahasiswa mengenal serta mengakses berbagai platform perjudian daring. Selain itu, promosi yang masif melalui media sosial turut meningkatkan eksposur mahasiswa terhadap aktivitas perjudian online. Temuan ini sejalan dengan pendapat Lubis (2023) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi digital telah memperluas akses masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap berbagai bentuk perjudian berbasis internet.

Akbar, mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum, menjelaskan bahwa sebagian mahasiswa memandang judi online sebagai sarana hiburan sekaligus cara memperoleh keuntungan secara cepat. Menurutnya, daya tarik utama judi online terletak pada peluang mendapatkan uang dalam waktu singkat tanpa memerlukan usaha yang besar. Pandangan tersebut menunjukkan bahwa ekspektasi terhadap keuntungan instan menjadi faktor penting yang mendorong mahasiswa untuk mencoba perjudian daring. Temuan ini mendukung hasil penelitian Al Amin (2024) yang menunjukkan bahwa banyak mahasiswa tertarik pada judi online karena adanya harapan memperoleh keuntungan finansial secara cepat meskipun memiliki risiko kerugian yang tinggi.

Penelitian ini menggunakan teori religiositas yang dikemukakan oleh Charles Y. Glock dan Rodney Stark sebagai landasan utama dalam menganalisis pengaruh judi *online* terhadap praktik keagamaan mahasiswa. Teori ini dipilih karena mampu menjelaskan keberagaman seseorang secara komprehensif melalui beberapa dimensi yang saling berkaitan. Menurut Glock dan Stark, religiositas merupakan tingkat keterikatan individu terhadap agama yang tercermin dalam keyakinan, praktik ibadah, pengalaman keagamaan, pengetahuan agama, serta pengamalan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Glock dan Stark membagi religiositas ke dalam lima dimensi utama. Pertama, dimensi keyakinan (*belief dimension*), yaitu tingkat penerimaan individu terhadap doktrin dan ajaran agama yang diyakininya. Dimensi ini berkaitan dengan kepercayaan terhadap Tuhan, kitab suci, hari akhir, serta berbagai ajaran pokok agama lainnya.

Kedua, dimensi praktik keagamaan (*religious practice dimension*), yaitu pelaksanaan ibadah dan aktivitas keagamaan yang dilakukan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari, seperti salat, puasa, membaca Al-Qur'an, mengikuti kajian agama, dan kegiatan ibadah lainnya.

Ketiga, dimensi pengalaman keagamaan (*religious experience dimension*), yaitu pengalaman batin atau perasaan spiritual yang dirasakan seseorang dalam hubungannya dengan Tuhan. Pengalaman ini dapat berupa perasaan tenang, syukur, takut kepada Tuhan, maupun pengalaman religius lainnya yang memperkuat keimanan seseorang.

Keempat, dimensi pengetahuan agama (*religious knowledge dimension*), yaitu tingkat pemahaman individu terhadap ajaran, nilai, hukum, dan prinsip-prinsip agama yang dianutnya. Semakin tinggi pengetahuan agama seseorang, semakin besar kemungkinan ia memahami konsekuensi moral dari setiap tindakan yang dilakukan.

Kelima, dimensi konsekuensi atau pengamalan (*religious consequences dimension*), yaitu implementasi nilai-nilai agama dalam perilaku sosial sehari-hari. Dimensi ini menunjukkan sejauh mana ajaran agama memengaruhi sikap, keputusan, dan tindakan seseorang dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam penelitian ini, fokus utama terletak pada dimensi praktik keagamaan karena penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana keterlibatan mahasiswa dalam judi online memengaruhi pelaksanaan ibadah dan aktivitas religius mereka. Menurut Glock dan Stark, seseorang yang memiliki tingkat religiositas yang baik akan menunjukkan konsistensi dalam menjalankan kewajiban agama dan menghindari perilaku yang bertentangan dengan ajaran agama. Sebaliknya, keterlibatan dalam aktivitas yang dilarang agama berpotensi menyebabkan menurunnya kualitas praktik keagamaan serta munculnya konflik antara keyakinan dan perilaku yang dilakukan.

Faktor-Faktor yang Mendorong Mahasiswa Terlibat dalam Judi Online

Praktik keagamaan merupakan bentuk nyata dari pengamalan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Pada mahasiswa Muslim, praktik keagamaan dapat terlihat melalui pelaksanaan salat lima waktu, membaca Al-Qur'an, berpuasa, mengikuti kajian keislaman, menghadiri kegiatan keagamaan kampus, serta menerapkan nilai-nilai Islam dalam interaksi sosial.

Praktik keagamaan memiliki peran penting dalam pembentukan karakter mahasiswa karena menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai moral, disiplin, tanggung jawab, dan pengendalian diri. Mahasiswa yang memiliki praktik keagamaan yang baik cenderung lebih

mampu mengontrol perilaku, menghindari tindakan menyimpang, serta menghadapi berbagai tantangan kehidupan secara positif.

Di era digital, praktik keagamaan mahasiswa menghadapi berbagai tantangan baru, termasuk meningkatnya paparan terhadap konten negatif yang tersedia di internet. Salah satu tantangan tersebut adalah maraknya judi online yang menawarkan hiburan dan keuntungan instan. Apabila tidak diimbangi dengan penguatan nilai-nilai agama dan kontrol diri yang baik, mahasiswa berpotensi terlibat dalam aktivitas yang bertentangan dengan ajaran agama sehingga dapat memengaruhi kualitas keberagamaannya.

Dengan demikian, teori religiositas Glock dan Stark serta konsep judi *online* dalam perspektif Islam menjadi kerangka teoritis yang penting untuk memahami bagaimana keterlibatan mahasiswa dalam judi *online* dapat memengaruhi praktik keagamaan mereka. Kerangka teori ini digunakan sebagai dasar analisis untuk menjelaskan hubungan antara perilaku perjudian *online* dan kualitas kehidupan religius mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan Kampus II Pancing.

1. Keinginan Memperoleh Keuntungan Secara Instan

Hasil wawancara menunjukkan bahwa keinginan memperoleh keuntungan secara cepat merupakan faktor dominan yang mendorong mahasiswa terlibat dalam judi online. Mahasiswa sering kali tergiur oleh promosi maupun pengalaman pemain lain yang menunjukkan keberhasilan memperoleh uang dalam jumlah besar. Akibatnya, mereka lebih fokus pada potensi keuntungan dibandingkan risiko kerugian yang mungkin terjadi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa orientasi ekonomi masih menjadi faktor utama dalam perilaku perjudian daring mahasiswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Praditya dan Iqbal (2023) yang menyebutkan bahwa keinginan memperoleh keuntungan instan menjadi salah satu penyebab utama berkembangnya fenomena judi online di lingkungan mahasiswa.

2. Kemudahan Akses Teknologi Digital

Kemajuan teknologi digital memungkinkan mahasiswa mengakses situs maupun aplikasi perjudian kapan saja dan di mana saja. Ketersediaan internet yang semakin luas serta tingginya penggunaan smartphone membuat aktivitas perjudian menjadi lebih mudah dilakukan tanpa pengawasan yang

memadai. Harahap (2024) menjelaskan bahwa tingginya intensitas penggunaan smartphone berhubungan dengan meningkatnya peluang individu untuk mengakses berbagai bentuk perjudian online. Dengan demikian, perkembangan teknologi yang seharusnya memberikan manfaat pendidikan justru dapat dimanfaatkan secara negatif apabila tidak diimbangi dengan kontrol diri yang baik.

3. Pengaruh Lingkungan Sosial dan Teman Sebaya

Faktor lain yang ditemukan dalam penelitian ini adalah pengaruh lingkungan sosial dan teman sebaya. Beberapa informan menyatakan bahwa mahasiswa sering kali mengenal judi online melalui teman atau kelompok pergaulan mereka. Lingkungan yang permisif terhadap perjudian dapat meningkatkan peluang seseorang untuk mencoba aktivitas tersebut. Temuan ini mendukung hasil penelitian Siregar (2024) yang menunjukkan bahwa pergaulan sebaya memiliki pengaruh signifikan terhadap kecenderungan mahasiswa dalam melakukan perjudian daring. Selain itu, Saputra (2024) menegaskan bahwa lingkungan sosial memiliki kontribusi besar dalam membentuk perilaku menyimpang pada mahasiswa.

Pengaruh Judi Online terhadap Praktik Keagamaan Mahasiswa

1. Penurunan Kedisiplinan dalam Melaksanakan Ibadah

Asi, mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi, menjelaskan bahwa keterlibatan dalam judi online dapat menyebabkan mahasiswa menunda bahkan mengabaikan kewajiban ibadah. Menurutnya, mahasiswa yang terlalu fokus bermain judi online sering kali kehilangan kesadaran terhadap waktu sehingga kewajiban keagamaan tidak lagi menjadi prioritas utama.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa judi online berdampak langsung terhadap dimensi praktik keagamaan (*religious practice*). Dalam teori Glock dan Stark, praktik keagamaan merupakan salah satu indikator utama religiositas seseorang (Juanda dkk., 2025). Oleh karena itu, menurunnya kedisiplinan dalam menjalankan ibadah dapat menjadi indikator bahwa keterlibatan dalam judi online berpengaruh terhadap kualitas religiositas mahasiswa.

2. Menurunnya Penghayatan Nilai-Nilai Keagamaan

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian informan mengakui bahwa mahasiswa yang

terlibat dalam judi online sering mengalami konflik batin karena menyadari bahwa aktivitas tersebut bertentangan dengan ajaran agama. Namun demikian, kesadaran tersebut tidak selalu mampu menghentikan perilaku perjudian yang telah menjadi kebiasaan.

Dalam perspektif Islam, perjudian atau *maisir* merupakan aktivitas yang diharamkan karena mengandung unsur spekulasi, ketidakpastian, dan pengambilan harta orang lain secara tidak sah (Al-Qaradawi, 2013). Oleh sebab itu, keterlibatan mahasiswa dalam judi online menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara pemahaman agama dengan implementasi nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

3. Berkurangnya Partisipasi dalam Kegiatan Keagamaan

Selain memengaruhi pelaksanaan ibadah individu, judi online juga berdampak pada menurunnya partisipasi mahasiswa dalam berbagai kegiatan keagamaan. Mahasiswa yang terlalu banyak menghabiskan waktu untuk berjudi cenderung kurang aktif mengikuti pengajian, diskusi keislaman, maupun kegiatan organisasi berbasis keagamaan.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa judi online tidak hanya memengaruhi hubungan vertikal individu dengan Tuhan, tetapi juga berdampak terhadap hubungan sosial keagamaan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hidayat (2024) yang menyatakan bahwa perilaku judi online dapat mengganggu kehidupan sosial mahasiswa serta menurunkan kualitas interaksi mereka dengan lingkungan sekitar.

Teori Glock dan Stark menjelaskan bahwa religiositas terdiri atas lima dimensi, yaitu keyakinan (*belief*), praktik keagamaan (*practice*), pengalaman keagamaan (*experience*), pengetahuan agama (*knowledge*), dan konsekuensi perilaku (*consequences*) (Huber & Huber, 2023). Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar informan memiliki pemahaman yang baik mengenai larangan perjudian dalam Islam. Namun demikian, pemahaman tersebut tidak selalu diikuti oleh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai agama.

Pernyataan Isan menunjukkan bahwa pengetahuan agama saja belum cukup untuk mencegah seseorang terlibat dalam perjudian daring. Menurutnya, diperlukan kesadaran diri dan kemampuan mengendalikan diri agar seseorang mampu menghindari godaan keuntungan instan yang ditawarkan judi online. Temuan ini menunjukkan bahwa dimensi pengetahuan agama tidak selalu berbanding

lurus dengan dimensi pengamalan agama. Chaim (2023) menjelaskan bahwa religiositas yang kuat tidak hanya ditandai oleh pemahaman agama, tetapi juga oleh kemampuan individu menerapkan nilai-nilai agama dalam perilaku sehari-hari.

Selain itu, pernyataan Ibnu mengenai hilangnya kontrol diri akibat perjudian menunjukkan bahwa judi online dapat memengaruhi dimensi konsekuensi perilaku (*religious consequences*). Dalam kondisi tersebut, mahasiswa tidak hanya mengalami kerugian finansial, tetapi juga kehilangan fokus belajar, mengurangi kualitas ibadah, dan mengalami gangguan dalam hubungan sosial. Temuan ini memperkuat pendapat Griffiths (2003) bahwa perjudian daring memiliki potensi menimbulkan perilaku adiktif yang berdampak pada berbagai aspek kehidupan individu.

Judi *online* merupakan bentuk perjudian yang dilakukan melalui media elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai sarana utama. Aktivitas ini memungkinkan seseorang mempertaruhkan sejumlah uang atau barang berharga dengan harapan memperoleh keuntungan berdasarkan hasil permainan yang bersifat spekulatif. Berbeda dengan perjudian konvensional yang dilakukan secara langsung di tempat tertentu, judi *online* dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital seperti telepon pintar, laptop, maupun komputer.

Perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan perjudian *online* semakin mudah diakses oleh berbagai kelompok masyarakat, termasuk mahasiswa. Beragam jenis permainan seperti slot *online*, taruhan olahraga, kasino virtual, poker daring, dan permainan lainnya ditawarkan melalui berbagai platform digital yang dapat diakses dengan cepat. Kemudahan transaksi melalui layanan perbankan digital dan dompet elektronik semakin mempercepat pertumbuhan praktik judi *online* di Indonesia.

Fenomena judi *online* menjadi persoalan sosial yang serius karena tidak hanya menimbulkan kerugian ekonomi, tetapi juga berdampak pada kesehatan mental, hubungan sosial, dan perilaku individu. Banyak penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan dalam perjudian *online* dapat menimbulkan kecanduan, stres, kecemasan, konflik keluarga, hingga penurunan produktivitas akademik. Dalam konteks mahasiswa, judi *online* berpotensi mengganggu fokus belajar, menghambat

pencapaian akademik, dan memengaruhi pembentukan karakter.

Judi *Online* dalam Perspektif Islam

Dalam ajaran Islam, perjudian dikenal dengan istilah *maisir* atau *qimar*. Maisir merupakan segala bentuk aktivitas yang melibatkan unsur taruhan dengan tujuan memperoleh keuntungan melalui cara yang bergantung pada keberuntungan dan spekulasi. Islam secara tegas melarang segala bentuk perjudian karena dianggap dapat merusak kehidupan individu maupun masyarakat. Menurut Al-Qaradawi (2013), perjudian termasuk perbuatan yang diharamkan karena mengandung unsur pengambilan harta orang lain tanpa cara yang sah, menumbuhkan sifat ketergantungan terhadap keuntungan instan, serta berpotensi menimbulkan permusuhan dan kerugian di tengah masyarakat.

Al-Qaradawi (2013) menjelaskan bahwa perjudian merupakan salah satu bentuk transaksi yang dilarang dalam Islam karena mengandung unsur ketidakpastian (*gharar*), spekulasi, dan memperoleh keuntungan tanpa usaha yang produktif. Aktivitas tersebut tidak hanya berdampak pada kerugian ekonomi, tetapi juga dapat merusak akhlak, melemahkan tanggung jawab sosial, serta menjauhkan individu dari nilai-nilai keagamaan yang seharusnya menjadi pedoman hidup.

Selain berdampak pada aspek ekonomi, perjudian juga dianggap dapat merusak moral dan spiritual seseorang. Aktivitas perjudian sering kali mendorong individu untuk mengabaikan kewajiban agama, menghabiskan waktu secara sia-sia, serta menumbuhkan sikap ketergantungan terhadap keuntungan instan. Oleh karena itu, Islam menempatkan perjudian sebagai salah satu perilaku yang harus dihindari demi menjaga kemaslahatan individu dan masyarakat.

Upaya Pencegahan Judi *Online* di Lingkungan Perguruan Tinggi

Rizky berpendapat bahwa perguruan tinggi memiliki peran penting dalam mencegah berkembangnya praktik judi *online* di kalangan mahasiswa. Menurutnya, kampus perlu memberikan edukasi secara berkelanjutan mengenai dampak negatif perjudian daring serta memperkuat berbagai kegiatan positif yang dapat menjadi wadah pengembangan minat dan bakat mahasiswa.

Pandangan tersebut menunjukkan bahwa pencegahan judi *online* memerlukan

pendekatan yang tidak hanya berfokus pada aspek hukum, tetapi juga pada pembinaan karakter dan penguatan nilai-nilai keagamaan. Rahman (2024) menjelaskan bahwa pendidikan agama memiliki peran penting dalam mencegah munculnya perilaku menyimpang pada mahasiswa. Selain itu, Tohir dan Hevitria (2025) menegaskan bahwa program literasi agama dapat menjadi strategi yang efektif dalam membangun kesadaran mahasiswa terhadap bahaya judi online.

Di samping itu, penguatan literasi digital juga diperlukan agar mahasiswa mampu memahami risiko yang ditimbulkan oleh berbagai aktivitas digital yang bersifat merugikan. Yuliana (2024) menyatakan bahwa literasi digital merupakan salah satu instrumen penting dalam upaya pencegahan judi online di kalangan mahasiswa. Oleh karena itu, sinergi antara pendidikan agama, literasi digital, dan pembinaan karakter menjadi langkah strategis dalam mengurangi risiko keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas perjudian daring.

Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa judi online dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi keinginan memperoleh keuntungan instan, lemahnya kontrol diri, dan rendahnya internalisasi nilai agama. Sementara itu, faktor eksternal mencakup kemudahan akses teknologi, pengaruh lingkungan sosial, serta kurangnya edukasi mengenai risiko perjudian daring. Temuan ini mengindikasikan bahwa judi online tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi, tetapi juga berpengaruh terhadap kualitas religiusitas mahasiswa, terutama pada dimensi praktik keagamaan, pengalaman keagamaan, dan pengamalan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penanganan fenomena judi online memerlukan pendekatan yang komprehensif melalui penguatan religiusitas, literasi digital, pembinaan karakter, serta dukungan lingkungan kampus yang kondusif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa fenomena judi online telah dikenal dan ditemukan di kalangan mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan Kampus II Pancing. Keterlibatan mahasiswa dalam judi online dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu pengaruh teman sebaya, kemudahan akses teknologi digital, rasa penasaran, serta keinginan memperoleh keuntungan secara cepat. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa judi online

memberikan pengaruh negatif terhadap praktik keagamaan mahasiswa, yang ditandai dengan menurunnya kedisiplinan dalam melaksanakan ibadah, berkurangnya partisipasi dalam kegiatan keagamaan, munculnya rasa bersalah dan konflik batin, serta terganggunya kondisi ekonomi dan psikologis mahasiswa. Selain itu, para informan memandang bahwa judi online bertentangan dengan ajaran agama dan berpotensi menjauhkan mahasiswa dari nilai-nilai religius yang seharusnya menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan penelitian ini mengimplikasikan bahwa penanganan judi online di kalangan mahasiswa tidak cukup dilakukan melalui pendekatan hukum semata, tetapi juga memerlukan penguatan aspek keagamaan, literasi digital, dan pembinaan karakter. Perguruan tinggi perlu mengembangkan program edukasi yang berkelanjutan mengenai bahaya judi online, memperkuat kegiatan keagamaan dan konseling mahasiswa, serta menciptakan lingkungan akademik yang mendukung perilaku positif. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya memiliki pemahaman mengenai larangan judi online, tetapi juga memiliki kemampuan untuk mengendalikan diri dan mempertahankan kualitas kehidupan keagamaan di tengah perkembangan teknologi digital yang semakin pesat.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Amin, Ahmad. 2024. "Judi Online di Kalangan Siswa Sekolah Menengah Atas dan Mahasiswa: Studi Tinjauan Pustaka." *Martyvel: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2).
- Al-Qaradawi, Yusuf. 2013. *Al-Halal wa Al-Haram fi Al-Islam*. Kairo: Maktabah Wahbah.
- Chaim, Wladyslaw. 2023. "Multidimensionality of Religiosity and Religious Behavior among Young Adults." *Studia Psychologica*, 23(1).
- Fitriani, Siti. 2025. "Dampak Judi Online terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa." *Jurnal Psikologi dan Konseling*, 7(1).

- Griffiths, Mark D. 2003. "Internet Gambling: Issues, Concerns, and Recommendations." *CyberPsychology & Behavior*, 6(6).
- Harahap, Nur Azizah. 2024. "Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone dengan Perilaku Judi Online." *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 13(2).
- Huber, Stefan, dan Odilo W. Huber. 2023. "The Centrality of Religiosity Scale: Current Developments and Applications." *Religions*, 14(3).
- Juanda, Anda, dkk. 2025. "Assessing Students' Religious Proficiency Using Glock-Stark Dimensions and Its Impact on Curriculum Development and Islamic Education Learning." *Paedagogia*, 28(1).
- Lubis, Fadli. 2023. "Perkembangan Judi Online di Era Digital dan Tantangannya bagi Generasi Muda." *Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 15(2).
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña. 2014. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. 3rd ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Moleong, Lexy J. 2023. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Praditya, Arga Dwi, dan Moch. Iqbal. 2023. "Fenomena Judi Online Sebagai Patologi Sosial di Lingkungan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Bengkulu." *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*, 8(2).
- Rahman, Abdul. 2024. "Peran Pendidikan Agama Islam dalam Mencegah Penyimpangan Perilaku Mahasiswa." *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 9(2).
- Saputra, Rian. 2024. "Pengaruh Lingkungan Sosial terhadap Perilaku Menyimpang Mahasiswa." *Jurnal Sosiologi Reflektif*, 18(2).
- Sharon, Michelle, dan Naomi Soetikno. 2025. "Hubungan Stres dan Gaya Pengambilan Keputusan Mahasiswa yang Melakukan Judi Online." *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1).
- Siregar, Muhammad Ridho. 2024. "Pengaruh Pergaulan Sebaya terhadap Kecenderungan Bermain Judi Online pada Mahasiswa." *Jurnal Psikologi Islam*, 11(2).
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Syahron, Muhammad, dkk. 2024. "Analisis Pemain Judi Online." *JERUMI: Journal of Education, Religion, Humanities and Multidisciplinary*, 2(1).
- Tohir, Muhamad, dan Hevitria. 2025. "Implementasi Program Pembiasaan Literasi Agama dalam Mencegah Perilaku Judi Online pada Mahasiswa." *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2).
- Yuliana, Dwi. 2024. "Literasi Digital sebagai Upaya Pencegahan Judi Online di Kalangan Mahasiswa." *Jurnal Civic Education*, 8(2).