

**PROPOSAL TUGAS AKHIR/SKRIPSI
SEMINAR PROPOSAL**



Diajukan Oleh : Mirandi Fachri Adhithia
NPM : 202051022
Angkatan Periodik Mahasiswa : 2020
Dosen Pembimbing Proposal : Masruri, S. Sos, M.I.P
Proposal ini sudah diperiksa dan layak untuk diajukan ke tahapan ***SEMINAR
PROPOSAL.***

Tanjung Selor, ... Juni 2025
DOSEN PEMBIMBING

MASRURI, S. Sos, M.I.P
NIDN. 1114068601

***PROGRAM STUDI ILMU ADMINISTRASI NEGARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KALTARA
2025***

**PENGARUH JUDI ONLINE TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR MAHASISWA DI UNIVERSITAS KALTARA**



PROPOSAL SKRIPSI

Diajukan guna memenuhi sebagian persyaratan untuk mencapai
Gelar Sarjana (S-1) Ilmu Administrasi Negara
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Kaltara

Disusun Oleh:
Mirandi Fachri Adhithia
202051022

***PROGRAM STUDI ILMU ADMINISTRASI NEGARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KALTARA
2025***

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital di Indonesia telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan tinggi. Salah satu fenomena yang muncul adalah meningkatnya aktivitas judi online di kalangan mahasiswa. Menurut data Kementerian Komunikasi dan Informatika (2023), terdapat peningkatan 300% kasus judi online di Indonesia dalam tiga tahun terakhir¹. Universitas Kaltara, sebagai salah satu perguruan tinggi negeri di Kalimantan Utara, tidak terlepas dari fenomena ini. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti, terdapat indikasi penurunan motivasi belajar pada sebagian mahasiswa yang diduga berkaitan dengan aktivitas judi online. Hal ini terlihat dari menurunnya tingkat kehadiran kuliah, penurunan prestasi akademik, dan berkurangnya partisipasi aktif dalam kegiatan perkuliahan.

Motivasi belajar merupakan faktor krusial dalam keberhasilan akademik mahasiswa. Menurut Sardiman (2018), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai². Judi online, dengan karakteristiknya yang mudah diakses dan memberikan sensasi kemenangan instan, dapat mempengaruhi pola pikir dan prioritas mahasiswa. Penelitian yang dilakukan oleh Universitas Indonesia (2022) menunjukkan bahwa 35% mahasiswa di Jakarta pernah terlibat dalam aktivitas judi online, dengan dampak negatif terhadap prestasi akademik³.

Fenomena ini menjadi perhatian serius mengingat mahasiswa merupakan generasi penerus bangsa yang diharapkan dapat berkontribusi positif bagi pembangunan nasional. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk menganalisis sejauh mana pengaruh judi online terhadap motivasi belajar

mahasiswa, khususnya di Universitas Kaltara. Meskipun fenomena judi online semakin meluas, penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruhnya terhadap motivasi belajar mahasiswa, khususnya di lingkungan lokal seperti Universitas Kaltara, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi sangat relevan dan mendesak. Melalui studi kasus di Universitas Kaltara, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang lebih konkret dan mendalam mengenai tingkat keterlibatan mahasiswa dalam judi online, bagaimana aktivitas ini memengaruhi motivasi belajar mereka, serta mengidentifikasi mekanisme-mekanisme yang terjadi.

Hasil penelitian ini tidak hanya akan memperkaya khazanah ilmu pengetahuan di bidang psikologi pendidikan dan sosiologi, tetapi juga diharapkan dapat menjadi dasar pijakan bagi pihak Universitas Kaltara, pemerintah daerah, dan keluarga untuk merumuskan kebijakan, program pencegahan, serta intervensi yang lebih tepat sasaran guna melindungi mahasiswa dari bahaya judi online dan mengembalikan semangat belajar mereka. Dengan demikian, visi untuk mencetak generasi muda yang cerdas, produktif, dan bermoral dapat terus tercapai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh signifikan antara judi online terhadap motivasi belajar mahasiswa Universitas Kaltara ?
2. Seberapa besar pengaruh judi online terhadap motivasi belajar mahasiswa Universitas Kaltara ?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis pengaruh judi online terhadap motivasi belajar mahasiswa Universitas Kaltara.
2. Untuk mengukur seberapa besar pengaruh judi online terhadap motivasi belajar mahasiswa Universitas Kaltara.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

- a) Memberikan kontribusi dalam pengembangan teori psikologi pendidikan, khususnya terkait faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar mahasiswa.
- b) Memperkaya khazanah penelitian mengenai dampak negatif teknologi informasi dan komunikasi, khususnya fenomena judi online, terhadap kehidupan akademik mahasiswa.

2. Manfaat Praktis:

- a) Bagi Universitas Kaltara: Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan dasar untuk merancang program pencegahan serta intervensi bagi mahasiswa yang terpapar judi online, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya motivasi belajar.
- b) Bagi Mahasiswa: Meningkatkan kesadaran akan bahaya dan dampak negatif judi online terhadap motivasi belajar dan prestasi akademik, serta mendorong mereka untuk lebih bijak dalam menggunakan waktu dan teknologi.
- c) Bagi Orang Tua/Wali: Memberikan informasi dan pemahaman mengenai potensi risiko judi online pada anak-anak mereka yang sedang menempuh pendidikan tinggi, sehingga dapat lebih proaktif dalam memantau dan memberikan dukungan.

3. Bagi Peneliti Lain

Dapat menjadi rujukan dan landasan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan isu serupa, baik di bidang pendidikan, psikologi, maupun sosiologi.

BAB II

KERANGKA TEORI

2.1 Pendahuluan Terdahulu

Pendahuluan terdahulu merupakan komponen fundamental dalam membangun landasan teoretis sebuah penelitian atau proposal. Bagian ini menyajikan eksplorasi sistematis terhadap literatur ilmiah yang relevan dengan topik yang dibahas, mencakup teori-teori, konsep, dan hasil penelitian terdahulu. Sebagai jembatan antara pertanyaan penelitian dan metodologi yang akan digunakan, kajian pustaka memiliki peran strategis dalam memposisikan penelitian dalam konteks keilmuan yang lebih luas. Hingga saat ini, ada beberapa penelitian atau tulisan yang ditemukan oleh peneliti yang membahas tentang Judi Online. Namun, untuk mengetahui posisi penyusunan dalam melakukan penelitian ini, maka dilakukan review terhadap beberapa literatur yang ada kaitannya terhadap masalah yang menjadi objek penelitian.

Adapun yang menjadi bahan rujukan oleh peneliti yaitu Skripsi yang bersumber Penelitian oleh Rahayu (2022) menunjukkan bahwa *aktivitas judi online berdampak negatif terhadap performa akademik mahasiswa di Universitas Lampung*. Studi serupa oleh Gunawan (2023) menyatakan bahwa partisipasi dalam judi online menurunkan minat belajar pada siswa SMA. Beberapa penelitian relevan yang dapat menjadi rujukan meliputi

Kedua Pratama, A. (2019) “*Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Perjudian Online pada Remaja di Surabaya*”, Studi Kasus Mengidentifikasi faktor ekonomi, pengaruh teman, dan rasa penasaran sebagai pemicu utama perilaku perjudian online pada remaja. Memberikan wawasan tentang faktor-faktor pemicu judi online yang mungkin juga relevan di kalangan mahasiswa.

Ketiga, Wibowo, G. (2023) “*Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Sebuah Studi Deskriptif*”, Deskriptif Mendeskripsikan profil mahasiswa yang terlibat judi online, jenis permainan, dan frekuensi partisipasi. Menemukan bahwa sebagian besar terlibat karena dorongan finansial. Memberikan

data deskriptif tentang fenomena judi online di kalangan mahasiswa yang bisa dijadikan perbandingan awal.⁴

2.2 Landasan Teori

Dalam sebuah penelitian kuantitatif, landasan teoritis berfungsi sebagai fondasi yang kokoh untuk mengembangkan hipotesis, merancang instrumen penelitian, serta menganalisis dan menginterpretasikan data.⁵ Teori-teori yang dipilih harus memiliki kemampuan untuk menjelaskan hubungan antar variabel yang diteliti dan dapat diuji secara empiris melalui data numerik. Pada skripsi ini dengan judul "Pengaruh Judi Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa: Studi Kasus di Universitas Kaltara", landasan teoritis yang telah dibahas dalam Bab II (Kerangka Teori) berperan penting dalam konteks kuantitatif sebagai berikut:

1. Landasan Teoritis untuk Variabel Judi Online (Variabel Independen/X)

Meskipun "Judi Online" itu sendiri bukan sebuah teori, pemahaman mendalam tentang konsep, karakteristik, faktor penyebab, dan dampaknya sangat esensial dalam penelitian kuantitatif.

a. Konseptualisasi dan Operasionalisasi

Dari landasan teoritis, kita memahami definisi judi online sebagai aktivitas taruhan berbasis internet. Penjabaran karakteristiknya (aksesibilitas tinggi, anonimitas, kecepatan, promosi agresif) membantu kita dalam mengonseptualisasikan variabel ini menjadi sesuatu yang bisa diukur secara kuantitatif. Misalnya, "aksesibilitas tinggi" bisa diukur melalui frekuensi akses, "kecepatan" melalui durasi bermain, dan "promosi agresif" melalui jenis taruhan yang diminati.

b. Pengembangan Indikator dan Item Kuesioner

Bagian "Faktor Penyebab Keterlibatan" dan "Dampak Judi Online" secara langsung menyediakan indikator-indikator yang dapat diterjemahkan menjadi item-item pertanyaan dalam kuesioner. Misalnya, dari "Faktor Ekonomi" bisa dibuat item: "Saya bermain judi online karena ingin mendapatkan uang tambahan." Dari "Dampak Psikologis" bisa dibuat item:

"Saya merasa cemas atau stres setelah bermain judi online." Dari "Pengalihan Fokus dan Waktu" bisa dibuat item: "Waktu belajar saya berkurang karena bermain judi online." Ini memungkinkan kita untuk mengukur tingkat keterlibatan dan dampak awal judi online secara numerik (misalnya, menggunakan skala Likert atau frekuensi).

c. Dasar untuk Hipotesis Kausalitas

Pemahaman tentang bagaimana judi online dapat menyebabkan masalah (misalnya melalui dampak finansial atau psikologis) memberikan justifikasi untuk menguji hubungan kausal atau pengaruhnya terhadap variabel lain (motivasi belajar).

2. Landasan Teoritis untuk Variabel Motivasi Belajar (Variabel Dependen/Y)

Pemahaman yang kuat tentang motivasi belajar didukung oleh teori-teori psikologi pendidikan yang relevan, yang sangat penting untuk pengukuran kuantitatif.

a. Teori Hierarki Kebutuhan Maslow

Relevansi Kuantitatif: Teori ini memberikan kerangka untuk memahami bahwa jika kebutuhan dasar (fisik, keamanan, finansial) tidak terpenuhi (misalnya karena masalah judi online), maka motivasi untuk kebutuhan yang lebih tinggi seperti belajar akan terganggu. Meskipun sulit diukur langsung, teori ini memprediksi bahwa gangguan pada tingkat bawah (misalnya, stres finansial akibat judi) akan berkorelasi negatif dengan motivasi belajar. Ini mendukung asumsi bahwa masalah dari judi dapat mengganggu motivasi.

b. Teori Harapan (Expectancy Theory) Victor Vroom

Relevansi Kuantitatif: Teori ini sangat cocok untuk kuantifikasi. Kita bisa mengukur "harapan" (keyakinan terhadap usaha), "instrumentalitas" (keyakinan terhadap hasil), dan "valensi" (nilai hasil) melalui pertanyaan-pertanyaan berskala pada kuesioner.

1) Contoh item: "Saya yakin usaha keras dalam belajar akan meningkatkan pemahaman saya." (Harapan)

- 2) Contoh item: "Saya percaya nilai akademik yang baik akan membuka peluang karir." (Instrumentalitas)
- 3) Contoh item: "Mendapatkan IPK tinggi sangat penting bagi masa depan saya." (Valensi)

Jika judi online mengikis harapan (misalnya, membuat mahasiswa pesimis pada belajar) atau valensi (membuat mereka menganggap uang instan judi lebih bernilai daripada pendidikan), ini akan terlihat dari skor motivasi belajar yang rendah.

c. Teori Atribusi Bernard Weiner

Relevansi Kuantitatif: Teori ini membantu menjelaskan mengapa motivasi bisa menurun. Kita bisa mengukur pola atribusi mahasiswa terhadap keberhasilan dan kegagalan akademik mereka. Jika mahasiswa yang terlibat judi online cenderung mengatribusikan kegagalan belajar pada faktor eksternal tak terkendali ("memang nasib buruk"), ini bisa diukur dan dikaitkan dengan motivasi belajar yang rendah.

d. Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Efikasi Diri)

Relevansi Kuantitatif: Konsep efikasi diri sangat terukur. Item kuesioner dapat dirancang untuk mengukur keyakinan mahasiswa terhadap kemampuan mereka untuk berhasil dalam tugas-tugas akademik.

- 1) Contoh item: "Saya yakin bisa menyelesaikan tugas kuliah yang sulit." (Efikasi diri tinggi)
- 2) Penurunan efikasi diri akibat dampak negatif judi online (misalnya, perasaan tidak berdaya karena kalah terus atau terlilit utang) akan secara langsung berkorelasi dengan motivasi belajar yang rendah.

3. Landasan Teoritis untuk Hubungan Antar Variabel (Pengaruh X terhadap Y)

Bagian "Hubungan Judi Online dengan Motivasi Belajar" adalah jantung dari landasan teoritis dalam penelitian kuantitatif ini. Ini menjelaskan mekanisme kausal yang diasumsikan.

- a. Mekanisme Pengalihan Sumber Daya Konsep waktu, fokus, energi, dan finansial sebagai sumber daya yang terbatas adalah inti dari argumen ini.

Ketika sumber daya ini dialihkan secara berlebihan untuk judi online, secara kuantitatif kita dapat mengukur dampaknya.

- b. Misalnya, frekuensi dan durasi bermain judi (variabel X) akan berkorelasi negatif dengan waktu yang dihabiskan untuk belajar (indikator motivasi atau konsekuensi langsung).
- c. Jumlah uang yang dihabiskan untuk judi (variabel X) akan berkorelasi negatif dengan ketersediaan dana untuk kebutuhan belajar atau tingkat stres finansial (indikator tidak langsung motivasi).
- d. Prediksi Hubungan Negatif Landasan teoritis ini secara eksplisit memprediksi adanya pengaruh negatif antara judi online dan motivasi belajar. Prediksi ini kemudian akan diuji menggunakan analisis regresi linear sederhana yang merupakan metode statistik kuantitatif. Model regresi akan menghasilkan koefisien regresi (b) yang menunjukkan arah dan kekuatan pengaruh. Jika nilai b negatif dan signifikan, itu mendukung hipotesis.
- e. Dasar Koefisien Determinasi (R^2) Pemahaman mendalam tentang mekanisme dampak memungkinkan peneliti untuk mengantisipasi seberapa besar variasi motivasi belajar yang *mungkin* dapat dijelaskan oleh judi online. Nilai R^2 akan mengkuantifikasi seberapa baik model regresi (berdasarkan landasan teori) dapat memprediksi motivasi belajar dari tingkat keterlibatan judi online.

2.3 Defenisi Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini menggambarkan hubungan antara variabel independen (judi online) dengan variabel dependen (motivasi belajar mahasiswa). Judi online diduga memiliki pengaruh negatif terhadap motivasi belajar mahasiswa melalui mekanisme pengalihan perhatian, perubahan prioritas, dan gangguan konsentrasi.

1. Judi Online

a. Defenisi Judi Online

Judi online adalah aktivitas perjudian yang dilakukan melalui internet dengan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, tablet,

atau smartphone. Menurut Griffiths (2003), judi online memiliki karakteristik accessibility, affordability, dan anonymity yang membuatnya lebih mudah diakses dibandingkan judi konvensional⁴. Dalam konteks hukum Indonesia, judi online termasuk dalam kategori perjudian yang dilarang berdasarkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303⁵.

b. Jenis – Jenis Judi Online

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pusat Kajian Kriminologi Universitas Indonesia (2023), jenis judi online yang populer di kalangan mahasiswa meliputi⁶:

- 1) Slot Online, Permainan mesin slot virtual dengan berbagai tema
- 2) Poker Online, Permainan kartu poker yang dimainkan secara virtual
- 3) Togel Online, Permainan tebak angka yang dilakukan secara online
- 4) Taruhan Olahraga, Taruhan pada hasil pertandingan olahraga
- 5) Live Casino, Permainan kasino langsung dengan dealer nyata

c. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Judi Online

Menurut Blaszczynski dan Nower (2002), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang untuk terlibat dalam judi online⁷:

1) Faktor Psikologis:

- a) Pencarian sensasi
- b) Pelarian dari masalah
- c) Keyakinan irasional tentang keberuntungan
- d) Kontrol diri yang rendah

2) Faktor Sosial:

- a) Pengaruh teman sebaya
- b) Norma sosial yang permisif
- c) Paparan media sosial

3) Faktor Teknologi:

- a) Kemudahan akses internet
- b) Ketersediaan aplikasi judi

c) Sistem pembayaran yang mudah

2. Motivasi Belajar

a. Defenisi Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Menurut Hamzah B. Uno (2016), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung⁹. Winkel (2009) mendefinisikan motivasi belajar sebagai keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan¹⁰.

b. Jenis – Jenis Motivasi Belajar

Berdasarkan sumbernya, motivasi belajar dibedakan menjadi dua jenis:

1. Motivasi Intrinsik Motivasi yang berasal dari dalam diri individu tanpa ada rangsangan dari luar. Menurut Deci dan Ryan (2000), motivasi intrinsik ditandai dengan¹¹:
 - a) Keingintahuan yang tinggi
 - b) Keinginan untuk menguasai materi
 - c) Kepuasan dalam belajar
 - d) Kemandirian dalam belajar
2. Motivasi Ekstrinsik Motivasi yang berasal dari luar individu. Sardiman (2018) mengidentifikasi ciri-ciri motivasi ekstrinsik sebagai berikut²:
 - a) Adanya penghargaan
 - b) Adanya hukuman
 - c) Adanya kompetisi
 - d) Adanya pengakuan social

c. Indikator Motivasi Belajar

Hamzah B. Uno (2016) mengidentifikasi indikator motivasi belajar sebagai berikut⁹:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
 - 4) Adanya penghargaan dalam belajar
 - 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
 - 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif
- d. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Dimiyati dan Mudjiono (2013) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar¹²:

- 1) Faktor Internal
 - a) Cita-cita dan aspirasi
 - b) Kemampuan belajar
 - c) Kondisi fisik dan psikis
 - d) Sikap terhadap belajar
- 2) Faktor Eksternal
 - a) Kondisi lingkungan
 - b) Unsur-unsur dinamis dalam belajar
 - c) Upaya guru dalam membelajarkan siswa

3. Hubungan Judi Online Dengan Motivasi Belajar

Secara teoritis dan empiris, keterlibatan mahasiswa dalam judi online dapat berimplikasi negatif terhadap motivasi belajar mereka melalui beberapa mekanisme yang saling terkait dan merusak:

1. Pengalihan Fokus dan Alokasi Waktu

Ini adalah dampak paling langsung. Judi online membutuhkan waktu dan perhatian yang signifikan. Waktu yang seharusnya digunakan untuk mengikuti perkuliahan, mengerjakan tugas, belajar mandiri, atau berdiskusi kelompok, dialokasikan sepenuhnya untuk bermain judi³⁴. Hal ini menyebabkan mahasiswa kurang fokus pada materi kuliah, menunda-nunda pekerjaan akademik, bahkan absen dari kelas. Pergeseran prioritas ini secara fundamental merusak komitmen terhadap belajar.

2. Dampak Finansial dan Tekanan Ekonomi

Keterlibatan dalam judi online seringkali menyebabkan kerugian finansial yang parah. Mahasiswa dapat menghabiskan uang kuliah, uang saku, atau bahkan berani berutang demi bermain judi. Masalah keuangan yang

timbul (misalnya, tagihan utang, kesulitan memenuhi kebutuhan sehari-hari) akan menimbulkan stres, kecemasan, dan tekanan psikologis yang sangat berat. Kondisi ini mengganggu konsentrasi belajar dan secara drastis menurunkan motivasi karena pikiran mahasiswa terpecah antara belajar dan mencari solusi untuk masalah keuangan mereka. Kebutuhan dasar (finansial) yang tidak terpenuhi akan menghambat pencapaian kebutuhan belajar (mengacu pada Teori Maslow).

3. Dampak Psikologis dan Adiksi

Judi online dapat memicu kecanduan (gangguan judi) yang memiliki ciri-ciri mirip dengan kecanduan zat. Kecanduan ini menyebabkan perubahan pada *reward system* di otak dan memicu berbagai masalah kesehatan mental seperti stres kronis, depresi, kecemasan, iritabilitas, dan gangguan tidur. Kondisi psikologis yang tidak stabil ini sangat memengaruhi kemampuan kognitif dan emosional mahasiswa untuk belajar dengan optimal. Mereka kesulitan fokus, mengingat informasi, dan mengelola emosi, sehingga motivasi untuk terlibat dalam aktivitas akademik pun menurun. Efikasi diri (*self-efficacy*) mahasiswa juga akan terkikis karena kegagalan berulang dalam mengendalikan diri dari berjudi.

4. Perubahan Prioritas dan Nilai

Bagi mahasiswa yang sudah kecanduan, judi online dapat menjadi prioritas utama dalam hidup mereka, mengalahkan pentingnya pendidikan, karier masa depan, atau bahkan hubungan pribadi. Godaan keuntungan instan dan sensasi kemenangan yang sesaat lebih menarik daripada hasil belajar yang membutuhkan proses panjang dan kerja keras. Ini merupakan pergeseran nilai yang fundamental, di mana penghargaan terhadap ilmu pengetahuan dan pengembangan diri tergantikan oleh obsesi terhadap perjudian.

5. Penurunan Kualitas Interaksi Sosial dan Isolasi

Mahasiswa yang terlibat judi online mungkin menarik diri dari lingkungan sosial yang sehat, termasuk interaksi dengan teman dan dosen. Mereka mungkin malu atau merasa bersalah, sehingga enggan berpartisipasi dalam kegiatan kampus atau kelompok belajar. Padahal, interaksi sosial dan

kolaborasi sangat penting untuk proses belajar dan motivasi. Isolasi dapat memperparah masalah psikologis dan memperburuk penurunan motivasi.

6. Distorsi Kognitif dan Harapan yang Tidak Realistis

Keterlibatan dalam judi online seringkali disertai dengan distorsi kognitif, seperti keyakinan berlebihan pada keberuntungan atau kemampuan untuk "mengalahkan" sistem. Ini menciptakan harapan yang tidak realistis tentang kesuksesan yang mudah, yang kontras dengan realitas proses belajar yang membutuhkan konsistensi dan ketekunan. Ketika harapan palsu dari judi online ini tidak terpenuhi, frustrasi dapat meluas ke aspek akademik, menyebabkan mahasiswa semakin kehilangan motivasi untuk berjuang di jalur yang "sulit" (belajar).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa judi online, melalui berbagai mekanisme dampak negatifnya (pengalihan waktu dan fokus, tekanan finansial, masalah psikologis, perubahan prioritas, hingga distorsi kognitif), memiliki potensi kuat untuk secara signifikan mengurangi dorongan dan semangat mahasiswa untuk belajar. Hipotesis mengenai pengaruh negatif judi online terhadap motivasi belajar mahasiswa menjadi sangat relevan untuk diuji dalam penelitian ini.

2.4 Definisi Operasional

Definisi operasional menjelaskan cara suatu variabel diukur dalam penelitian, sehingga dapat diobservasi dan dianalisis secara kuantitatif.

1. Variabel Independen (X): Judi Online

Definisi Konseptual:

Judi online adalah aktivitas taruhan berbasis internet, di mana individu memasang sejumlah uang untuk memperoleh keuntungan finansial melalui permainan seperti slot, bola, atau kartu digital.

Indikator dan Operasionalisasi:

No	Indikator	Skala Pengukuran	Kategori Skor
1	Frekuensi bermain	Kali bermain per minggu	1–7 kali
2	Durasi bermain	Jam bermain per sesi	1–5 jam
3	Pengeluaran bulanan	Nominal rupiah/bulan	Rp 100.000–600.000

Pengukuran:

Diperoleh melalui isian kuesioner terbuka dan klasifikasi skala interval.

2. Variabel Dependen (Y): Motivasi Belajar

Definisi Konseptual:

Motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal yang mendorong mahasiswa untuk aktif dalam kegiatan akademik demi mencapai tujuan belajar.

Indikator dan Operasionalisasi:

No	Indikator	Pernyataan dalam Kuisisioner
1	Ketekunan belajar	“Saya tetap semangat belajar meskipun tidak ada ujian.”
2	Ketertarikan terhadap materi	“Saya merasa malas belajar karena asyik bermain judi online.”
3	Kedisiplinan akademik	“Saya sering menunda tugas karena bermain judi.”
4	Kehadiran perkuliahan	“Saya tetap hadir kuliah walau semalam berjudi.”
5	Tujuan belajar yang jelas	“Saya memiliki tujuan akademik yang jelas.”

Skala Pengukuran:

Menggunakan skala Likert 5 poin:

- SS (Sangat Setuju) = 5
- S (Setuju) = 4
- N (Netral) = 3

- TS (Tidak Setuju) = 2
- STS (Sangat Tidak Setuju) = 1

Penilaian:

Skor total dari 10 item pernyataan digunakan untuk menentukan tingkat motivasi belajar setiap responden.

41–50 : Motivasi Tinggi

31–40 : Motivasi Sedang

≤30 : Motivasi Rendah

2.5 Kerangka Pemikiran

Jika mahasiswa terlibat dalam judi online, maka akan terjadi gangguan pada waktu belajar, konsentrasi, dan semangat belajar. Hal ini berakibat pada penurunan motivasi belajar. Oleh karena itu, semakin tinggi keterlibatan dalam judi online, semakin rendah motivasi belajar mahasiswa. Kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut :

1. Fenomena Judi Online di Kalangan Mahasiswa

Kondisi aktual di lapangan yang menjadi titik awal permasalahan, yaitu meluasnya aktivitas judi online di kalangan mahasiswa, termasuk di Universitas Kaltara.

2. Faktor-faktor Pemicu

Hal-hal yang mendorong atau memicu mahasiswa untuk terlibat dalam judi online Ini bisa berupa kemudahan akses melalui teknologi, godaan keuntungan instan dan cepat, pengaruh dari lingkungan pertemanan, tekanan ekonomi yang dihadapi, atau sebagai bentuk pelarian dari stres dan kebosanan.

3. Keterlibatan Mahasiswa dalam Judi Online (Variabel X)

Ini adalah variabel independen yang akan diukur dalam penelitian, yaitu sejauh mana mahasiswa berpartisipasi dalam judi online. Indikatornya meliputi seberapa sering mereka bermain (frekuensi), berapa lama waktu yang

dihabiskan (durasi), berapa banyak uang yang dipertaruhkan (jumlah taruhan), dan jenis permainan judi online apa yang mereka mainkan.

4. Memicu Dampak Negatif

Keterlibatan dalam judi online diperkirakan menimbulkan serangkaian konsekuensi negatif yang kompleks dan saling berkaitan. Dampak ini termasuk pengalihan waktu dan fokus belajar dari aktivitas akademik, munculnya masalah finansial serius seperti utang atau kerugian besar, tekanan psikologis yang signifikan (stres, kecemasan, depresi, hingga adiksi), perubahan prioritas hidup di mana judi menjadi lebih penting daripada pendidikan, serta distorsi kognitif tentang peluang dan keberuntungan.

5. Penurunan Motivasi Belajar (Variabel Y)

Dampak negatif dari judi online tersebut pada akhirnya akan berujung pada menurunnya motivasi belajar mahasiswa, yang merupakan variabel dependen dalam penelitian ini. Ini akan terlihat dari berkurangnya ketekunan dalam belajar, menurunnya keuletan saat menghadapi kesulitan, hilangnya minat terhadap mata pelajaran, kurangnya inisiatif dan kemandirian belajar, ketidakjelasan target belajar, serta penurunan rasa tanggung jawab terhadap tugas-tugas akademik.

6. Berdampak

Jika motivasi belajar menurun, dikhawatirkan akan terjadi implikasi lebih lanjut seperti penurunan prestasi akademik yang signifikan (misalnya IPK anjlok), gangguan kesehatan mental yang lebih parah, masalah sosial dengan keluarga atau teman, dan bahkan risiko serius seperti putus kuliah.

Skema ini menunjukkan alur berpikir kausal bahwa ada hubungan antara tingkat keterlibatan mahasiswa dalam judi online dan tingkat motivasi belajar mereka. Semakin tinggi tingkat keterlibatan dalam judi online, semakin besar kemungkinan terjadi penurunan motivasi belajar.

| - Durasi bermain |

| - Pengeluaran untuk judi |

|

|



Kemungkinan Dampak Negatif

|



Motivasi Belajar Mahasiswa (Y)

|

| - Ketekunan belajar |

| - Ketertarikan terhadap materi |

| - Kedisiplinan |

| - Kehadiran kuliah |

| - Tujuan belajar |

|

2.6 Hipotesa Penelitian

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka konseptual yang telah diuraikan, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₀: Tidak terdapat pengaruh signifikan antara judi online terhadap motivasi belajar mahasiswa Universitas Kaltara.

H₁: Terdapat pengaruh signifikan antara judi online terhadap motivasi belajar mahasiswa Universitas Kaltara.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Kaltara, Tanjung Selor, Kalimantan Utara. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan:

- a. Universitas Kaltara merupakan perguruan tinggi terbesar di Kalimantan Utara
- b. Representasi mahasiswa dari berbagai daerah di Kalimantan Utara
- c. Aksesibilitas peneliti untuk melakukan pengumpulan data
- d. Belum pernah dilakukan penelitian serupa di lokasi tersebut

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025, yaitu dari bulan Februari hingga September 2025.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian explanatory research. Penelitian explanatory bertujuan untuk menjelaskan hubungan kausal antara variabel-variabel penelitian melalui pengujian hipotesis. Menurut Singarimbun dan Effendi (2008), penelitian explanatory adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan kausal antara variabel-variabel melalui pengujian hipotesis⁶. Desain penelitian yang digunakan adalah cross-sectional study, yaitu penelitian yang dilakukan pada satu waktu tertentu untuk mengukur variabel independen dan dependen secara bersamaan.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif Universitas Kaltara, khususnya yang berada di lingkungan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP). Karena jumlah populasi yang luas dan heterogen, maka peneliti menggunakan teknik **non-probability sampling** dengan pendekatan **purposive sampling**. Kriteria pemilihan sampel meliputi mahasiswa yang mengetahui atau pernah terlibat dalam aktivitas judi online, serta bersedia mengisi kuesioner penelitian.

3.3.2 Sampel

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pedoman **Roscoe (1975)** untuk menentukan jumlah sampel. Menurut Roscoe, untuk penelitian kuantitatif sederhana (seperti korelasi dua variabel), jumlah sampel yang ideal adalah:

- Minimum **30 responden**
- Maksimum **500 responden**
- Untuk setiap variabel independen, diperlukan minimal **10 responden** jika digunakan dalam analisis regresi

Berdasarkan pedoman tersebut, jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak **58 responden** sudah dianggap memenuhi syarat. Jumlah ini cukup untuk melakukan analisis statistik korelasional sederhana antara variabel intensitas judi online dan motivasi belajar mahasiswa.

3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

3.4.1 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$.

3.4.2 Uji Validasi Data

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi product moment Pearson. Item dinyatakan valid jika nilai r hitung $> r$ tabel ($0,361$ untuk $n=30$ pada $\alpha=0,05$).

3.4.1 Identifikasi Variabel

- a. Variabel Independen (X): Judi Online
- b. Variabel Dependen (Y): Motivasi Belajar Mahasiswa

3.4.2 Defenisi Operasional Variabel

- a. Judi Online

Judi online adalah aktivitas perjudian yang dilakukan melalui internet menggunakan perangkat elektronik.

- b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal mahasiswa untuk melakukan aktivitas belajar.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah Kuesioner (Angket)

3.5.1 Kuesioner Judi Online

Berisi pertanyaan-pertanyaan untuk mengukur tingkat keterlibatan mahasiswa dalam judi online, mencakup frekuensi, durasi, jenis permainan, dan estimasi pengeluaran. Pertanyaan akan dibuat semenarik mungkin dan tidak menghakimi agar responden jujur dalam menjawab. Skala jawaban menggunakan skala Likert atau pilihan ganda dengan rentang tertentu.

3.5.2 Kuesioner Motivasi Belajar

Berisi pernyataan-pernyataan yang mengacu pada indikator motivasi belajar. Responden akan diminta untuk memberikan tanggapan menggunakan skala Likert (misal: 1 = Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju).

3.6 Uji Validasi Data

ntuk menguji apakah butir-butir pernyataan dalam kuisisioner (khususnya variabel Y: *motivasi belajar*) **benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur.**

Metode Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan **korelasi Pearson Product Moment** antara **skor tiap item** dengan **skor total variabel**.

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

x = skor tiap item

y = total skor motivasi

n = jumlah responden

Langkah-langkah Uji Validitas:

- 1) Kumpulkan data dari minimal **30 responden** yang telah mengisi kuisioner.
- 2) Hitung **skor setiap butir item** (misalnya item ke-1 hingga ke-10).
- 3) Hitung **skor total setiap responden** dari seluruh item motivasi belajar.
- 4) Korelasikan setiap item terhadap total skor.
- 5) Bandingkan **r hitung** dengan **r tabel**:

Derajat bebas: $df = n - 2$

Untuk **n = 58**, maka **df = 56**

Pada taraf signifikansi **5%**, nilai **r tabel** $\approx 0,254$

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik responden dan distribusi variabel penelitian. Analisis ini meliputi:

- a) Distribusi frekuensi
- b) Ukuran pemusatan (mean, median, modus)
- c) Ukuran penyebaran (standar deviasi, range)