



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 9510-9518

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Kontribusi *Self Control* Terhadap Perilaku *Internet Gambling* pada Mahasiswa

Oki Pradana<sup>1✉</sup>, Rida Yanna Primanita<sup>2</sup>

Jurusan Psikologi, Universitas Negeri Padang

Email: [okipradana721@gmail.com](mailto:okipradana721@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memberikan gambaran pada kontribusi *self control* terhadap perilaku internet gambling pada mahasiswa pengguna aplikasi *Highs Domino*. Pada penelitian ini menggunakan metode Kualitatif dengan menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana. pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive Sampling*. Subjek penelitian ini terdiri dari 103 mahasiswa di Kota Bukittinggi. Analisis data yang dipakai pada penelitian ini uji normalitas, uji korelasi dan uji korelasi beserta uji regresi linier sederhana. Penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peran positif antara *self control* dan *internet gambling* sebesar  $(p) = 0,041$   $r = 0,202$  yang berarti semakin tinggi kontrol diri maka semakin kecil perilaku internet gambling begitu sebaliknya. Hasil ini menunjukkan bahwa Hipotesis diterima. *Self control* memberikan pengaruh sebesar 4,1% dan sisanya dipengaruhi oleh factor- faktor lain yang tidak di ukur pada penelitian ini.

Kata kunci: *Kontrol Diri, Judi Online, Highs Domino*

### Abstract

This research aims to find out and provide an overview of the contribution of self-control to online gambling behavior among students using the High Domino application. In this study using qualitative methods using simple linear regression analysis techniques. Sampling was done by purposive sampling technique. The subjects of this study consisted of 103 students in the city of Bukittinggi. The data analysis used in this study was the normality test, correlation test and correlation test along with a simple linear regression test. This study shows that there is a negative role between self-control and internet gambling of  $(p) = 0.041$   $r = 0.202$  which means that the higher the self-control, the smaller the internet gambling behavior and vice versa. These results indicate that the hypothesis is accepted. Self-control gives an effect of 4.1% and the rest is influenced by other factors not measured in this study.

Keywords : *Self Control, Internet Gambling, Highs Domino*

## PENDAHULUAN

Fenomena perjudian bukanlah hal asing lagi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari berjudi dilakukan oleh siapa saja tidak mengenal itu laki-laki ataupun perempuan, maupun latar belakang sosial ekonomi. Judi ialah mempertaruhkan suatu barang atau uang dengan menyadari resiko yang terjadi dalam suatu permainan, perlombaan, pertandingan, yang belum diketahui bagaimana hasil akhirnya (Kartono, 2009). Seiring perkembangan teknologi manusia melakukan perjudian bukan hanya dilakukan secara bertatap muka sekarang bisa dilakukan secara online terutama pada kalangan mahasiswa. Mudahnya akses judi secara *online* membuat mahasiswa dengan mudah melakukan perilaku berjudi terutama mahasiswa yang sulit mengontrol dirinya.

Sebagian besar seorang penjudi beranggapan nilai psikologis uang elektronik (*e-cash*) nilainya lebih rendah dibandingkan uang tunai "nyata" (sama dengan halnya penggunaan *chip* atau token), berjudi dengan *e-cash* disebut psikolog sebagai penanguhan nilai sementara, penanguhan ini dapat mengganggu sistem keuangan penjudi dan membuat para penjudi jadi candu (Griffiths & Jonathan, 1993) jika dilihat dari kebiasaan masyarakat khususnya dalam transaksi jual beli seseorang lebih mudah mengeluarkan uang dengan kartu kredit dan debit. Dari sinilah mengapa *chip* digunakan di kasino dan token digunakan di *highs domino* atau slot. *Chip* dan token dapat menyamarkan nilai uang yang sebenarnya menurunkan nilai psikologis uang yang dipertaruhkan. Penjudi tanpa ragu-ragu menggunakan *chip* dan token karena nilai psikologisnya jauh lebih rendah dari nilai aslinya, bukti nyatanya penjudi lebih banyak menggunakan *e-cash* daripada uang tunai (Griffiths, 1999).

Menurut Griffiths (1999) teknologi berperan sangat pesat terhadap perkembangan permainan judi online. Teknologi terus berevolusi terhadap pasar, praktik permainan judi online jadi meningkat. Adapun alasan perjudian online mudah diakses menurut Mitka (2001), perangkat lunak yang makin canggih, mudahnya akses *e-cash* (termasuk *multicurrency*), beragamnya bahasa, terasa lebih nyata (yakni adanya perjudian nyata melalui kamera *web*, pemain, dan *avatar dealer*), taruhan jarak jauh, meningkatnya sistem layanan pelanggan. Selain itu, adanya kemudahan akses internet yang datang atau masuk ke rumah juga menjadi salah satu penyebab mudahnya akses judi *online*. Adapun dampak lain dari judi *online* munculnya berbagai permasalahan kejahatan dan kriminalitas lain yakni pencurian, perampokan, dan kekerasan rumah tangga. Dampaknya bisa dilihat dari anak-anak hingga remaja berupa menurunnya motivasi belajar. Jika dilihat dari sisi negatif material, terjadinya penyelewengan uang yang digunakan untuk keperluan sekolah justru dialihkan untuk tambahan deposito yang akan dipertaruhkan (AT *et al.*, 2019). Sementara dari sisi psikis

orang yang menang cenderung menggunakan hasil kemenangan berjudi untuk bersenang-senang seperti mabuk-mabukkan dan hal yang tidak bermanfaat lainnya (Zurohman *et al.*, 2016).

Sebagai salah satu perilaku yang menyimpang di tengah-tengah masyarakat, judi online bukanlah tidak dapat dikontrol. Masyarakat yang ada didalamnya memiliki peran yang strategis untuk melakukan kontrol diri (Ni Made & Ni Ketut, 2020). Dimulai dari lingkungan keluarga yang berkewajiban penuh untuk memberikan perhatian yang positif kepada anak-anak maupun anggota keluarga mereka melakukan perilaku yang menyimpang (Nurhanifa, 2020). Banyak hal yang dapat ditimbulkan karena kecanduan dikalangan mahasiswa seperti, membolos, anti sosial bahkan menghabiskan uang untuk memenuhi kepuasannya menggunakan internet (Mulyati *et al.*, 2019). Mahasiswa yang tidak mampu dalam mengontrol dirinya untuk tidak terkoneksi dengan internet adalah bentuk dari cikal bakal kecanduan (Syahputra *et al.*, 2019).

*Self Control* yakni keputusan individu melalui pertimbangan kognitif yang menyatukan perilaku yang telah dirangkai guna mencapai hasil dan tujuan tertentu sebagaimana yang diinginkannya. Seseorang dengan *Self Control* yang rendah sering mengalami kesulitan menentukan akibat dari perbuatan mereka. Seseorang dengan *Self Control* tinggi mampu menunjukkan cara berperilaku dalam keadaan apapun. Adanya *Self Control* dapat membimbing individu agar dapat berperilaku positif (Chita *et al.*, 2015)

Berdasarkan analisa statistik deskriptif yang diperoleh dari data hasil penelitian oleh Fangky & Erna (2016) menunjukkan bahwa mahasiswa pemain judi memiliki *Self Control* yang rendah. Terdapat kasus yang terjadi di Padang Pariaman, Sumatera Barat pelaku melakukan pencurian sapi untuk digunakan membeli *Chip* atau token yang akan digunakan dalam permainan pada game *high domino* (Info padang, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Yozzi Yuda Pratama & Erianjoni ialah motif mahasiswa di Kota Padang bermain judi bola *online*. Sekarang ini masih banyak mahasiswa yang menggunakan internet untuk hal negatif seperti, bermain judi bola online. Sehingga mahasiswa di Kota Padang mempunyai motif-motif dalam bermain judi bola online Pratama & Erianjoni (2022). Yuda pratama dan erianjoni melakukan penelitian tentang tentang motif mahasiswa dikota Padang bermain judi bola *online*. Mereka mendapatkan 4 kesimpulan diantaranya karena motif sosial, motif keamanan, motif prestise dan motif ekonomi. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti kontribusi *Self Control* terhadap perilaku *internet gambling* pada mahasiswa.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan jenis penelitian kuantitatif korelasional. Penelitian kuantitatif korelasional ialah jenis penelitian yang bertujuan untuk melihat hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya. Desain penelitian korelasional disini ditujukan untuk melihat kontribusi *Self Control* terhadap perilaku *internet gambling* pada mahasiswa. Populasi dalam penelitian ini yaitu Mahasiswa di kota Bukittinggi, lalu sampel ditentukan dengan *purposive sampling* yaitu Teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013). Berikut kriteria dari pemilihan sampel dalam penelitian ini: (1) Mahasiswa yang berkuliah di kota Bukittinggi, (2) Bermain aplikasi *Highs Domino 5* (lima) hingga 6 (enam) jam dalam sehari (Asriadi, 2020), (3) Menggunakan uang tunai maupun *e-cash* untuk membeli token atau *chip*, (4) Menggunakan token atau *chip* yang telah disediakan oleh aplikasi dengan nominal yang telah ditentukan perharinya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen dengan menggunakan skala model Likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiono, 2013). Angket yang digunakan berisi seperangkat item pernyataan *favorable* dan *unfavorable* yang akan dijawab secara tertulis. Pernyataan *favorable* adalah pernyataan yang mendukung objek penelitian, sedangkan *unfavorable* merupakan pernyataan yang tidak mendukung objek penelitian. Untuk variabel *internet gambling* peneliti menggunakan alat penelitian yang diadaptasi William Mc Dougall (1908) (Moshinsky, 1959) berupa angket yakni alat ukur yang digunakan untuk meneliti perilaku *internet gambling* individu, yang digunakan untuk melihat aspek-aspek tentang perilaku *internet gambling*. Adapun aspek-aspeknya yaitu, Perilaku efektif (emosional), Perilaku kognitif (pengetahuan) dan Perilaku konatif (kebiasaan). Pada skala *Self Control* item-item yang dibuat berdasarkan aspek-aspek *Self Control* yang dikemukakan De Ridder et al., (2011) menyebutkan aspek kontrol diri terdiri dari inhibisi dan inisiasi. Pembuktian hipotesis penelitian dilakukan dengan teknik analisis regresi linear sederhana. Teknik ini digunakan untuk mencari kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Analisis statistik juga dapat mengungkapkan seberapa besar kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat melalui koefisien determinan yang diperoleh (Azwar, 2005). Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan program SPSS *for windows*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Subjek dalam penelitian dipilih dengan menggunakan *purposive sampling* sehingga mendapatkan sebanyak 103 orang subjek penelitian yang merupakan mahasiswa yang berkuliah di kota Bukittinggi. Pengukuran skala variabel *internet gambling* menggunakan alat ukur yang diadaptasi dari William Mc Dougall (1908) (Moshinsky, 1959) berupa angket yang terdiri dari 13 item, dan pada skala *Self Control* item yang dibuat berdasarkan aspek-aspek *Self Control* yang dikemukakan De Ridder et al., (2011), terdiri dari 7 item. Hasil dari uji korelasi dengan menggunakan *pearson product-moment correlation* didapatkan nilai Sig. (2 tailed) lebih kecil dari 0,05 yakni 0,041 ( $p < 0,05$ ) yang berarti  $H_a$  dalam penelitian ini diterima dan  $H_o$  ditolak. Dari data diatas diketahui bahwa nilai F hitung = 4.304 dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,041 < 0,005$  maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel *self control* atau dengan kata lain ada pengaruh variabel *self control* (X) terhadap variabel perilaku *internet gambling* (Y).

Setelah uji korelasi dilakukan, maka dilanjutkan dengan melakukan uji regresi linear sederhana yang bertujuan untuk mencari kontribusi variabel bebas terhadap variabel kontrol.

Tabel Hasil Uji Regresi Linier Sederhana *self control* dengan Perilaku *internet gambling*.

variabel	R	R <sup>2</sup>	B (Constant)	B	Sig
SC (X) dan IG (Y)	.202	.041	28.913	.469	.041

Berdasarkan hasil yang didapatkan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,041 ( $p < 0,05$ ). Angka ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara *self control* dengan perilaku *Internet gambling* pada mahasiswa di Kota Bukittinggi. Kemudian dilihat dari nilai *B Constant* berjumlah 28.913, artinya mahasiswa yang berkuliah di Kota Bukittinggi memiliki perilaku *internet gambling*, maka nilai *constant* perilaku *internet gambling* sebesar 28.913. uji regresi linear sederhana diatas dapat menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan R yaitu sebesar 0,202 dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,041, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (*Self Control*) terhadap variabel terikat (*Internet Gambling*) adalah sebesar 4,1 %. Koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) memiliki nilai 0,041. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa *self control* memberikan pengaruh sebesar 4,1 % terhadap perilaku *internet gambling* yang dimiliki oleh mahasiswa di Kota Bukittinggi. Sedangkan yang lainnya dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti pada penelitian ini.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian terdapat peran positif (+) antara *self control* terhadap perilaku *internet gambling* pada mahasiswa di kota Bukittinggi yang berarti bahwa semakin rendah *self control* yang ada pada mahasiswa, maka semakin tinggi perilaku *internet gambling* yang ada pada mahasiswa tersebut. Begitupun sebaliknya semakin tinggi *self control* yang ada pada mahasiswa, maka semakin rendah perilaku *internet gambling* yang ada pada mahasiswa tersebut.

Hasil regresi linear sederhana menunjukkan bahwa secara signifikan terdapat kontribusi positif antara *self control* terhadap perilaku *internet gambling*, artinya semakin rendah *self control* pada mahasiswa maka semakin tinggi perilaku *internet gambling*. Hasil tersebut diperkuat dengan uji korelasi kontribusi yakni dengan nilai signifikansi 0,041 yang berarti *self control* berkontribusi terhadap perilaku *internet gambling*. Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai  $R^2 = 0,041$ , artinya pengaruh *self control* terhadap perilaku *internet gambling* sebesar 4,1%, sementara 95,9% lainnya dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hasil analisis statistik dari variabel perilaku *internet gambling* pada mahasiswa di Kota Bukittinggi secara umum berada pada kategori tinggi, hasil kategorisasi perilaku *internet gambling* pada mahasiswa yaitu sebesar 40,8%, sehingga diperoleh gambaran bahwa perilaku berjudi mahasiswa kota Bukittinggi tinggi. Tingginya tingkat perjudian mahasiswa di kota bukittinggi dipengaruhi oleh tingginya perilaku *efektif* (emosional) dimana subjek suka marah ketika kalah bermain slot, kecewa ketika kalah dalam perjudian bahkan lupa terhadap dirinya dikarenakan sulitnya mengatur emosinya untuk tidak bermain slot, perilaku *kognitif* (pengetahuan) kurangnya pemahaman subjek terhadap hukum dan larangan berjudi sehingga subjek lebih acuh tak acuh terhadap larangan perjudian itu sendiri dan perilaku *konatif* (kebiasaan) dimana subjek mudah sekali terbawa arus ajakan untuk melakukan perjudian sehingga subjek lebih banyak menghabiskan waktu bahkan uangnya untuk membeli *chip* yang digunakan untuk bermain slot, (Moshinsky, 1959).

Berdasarkan hasil analisis statistik dari variabel *self control* pada mahasiswa di kota Bukittinggi secara umum berada pada kategori sedang, hasil kategori *self control* pada mahasiswa yaitu sebesar 58,2%, sehingga diperoleh gambaran bahwa *self control* pada mahasiswa yang bermain judi online tidak tinggi dan tidak pula rendah. Sedangkan *self control* pada subjek dipengaruhi oleh keinginan (*inisiasi*) untuk mengontrol dirinya terhadap tindakan negatif, kesulitan berkonsentrasi dan cenderung malas terhadap menyelesaikan pekerjaannya, selanjutnya menahan (*inhibisi*) sulitnya subjek menahan dirinya pada tindakan-tindakan yang membawa dia kepada konsekuensi positif dan lebih

cenderung kepada hal yang negatif dengan menunda-nunda pekerjaannya.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat peran positif yang tidak terlalu signifikan antara *self control* dengan perilaku *internet gambling* pada mahasiswa di kota Bukittinggi. *Self control* merupakan kemampuan yang dimiliki oleh individu dalam mengatur dirinya untuk berperilaku positif yang pada akhirnya menuju pada konsekuensi yang positif pula. Pada penelitian ini *self control* pada mahasiswa di kota Bukittinggi tergolong pada kategorisasi sedang, yang artinya tidak ada kontrol diri yang tinggi untuk mencegah perilaku yang bersifat negatif, namun juga tidak pada kategori rendah, sehingga menyebabkan tingginya perilaku *internet gambling*.

## SIMPULAN

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat peran positif antara *self control* dengan perilaku *internet gambling* bermain *slot* pada mahasiswa kota Bukittinggi artinya, semakin tinggi kontrol diri individu maka semakin rendah *internet gambling* pada mahasiswa yang bermain *slot* di Bukittinggi, begitu pula sebaliknya semakin rendah Kontrol diri maka akan semakin tinggi perilaku *internet gambling*. pada mahasiswa Bukittinggi dengan hasil penelitian dengan nilai hipotesis 4,1%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adli, M. (2015). *Perilaku Judi Online (Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau)*.Riau. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Universitas Riau.
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2), 42–47. <https://doi.org/10.37385/ceej.v1i2.108>
- Asriadi. (2020). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi kasus pada SMAK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros).
- Averill, J. R. (1973). Personal Control Over Eversive Stimuli And It's
- Azwar, S. (2005). *Metode Penelitian*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- AT, M. R., Haris, A., Heru, H., & A., A. R. (2019). Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu). *Hasanuddin Journal of Sociology*, 1(2), 127–138. <https://doi.org/10.31947/hjs.v1i2.9432>
- Breen, R. B., & Zuckerman, M. (1999). *Chasing in Gambling Behavior: Personality and Cognitive Determinants*. *Personality and Individual Differences*, 27, 1097-1999
- Chita, R. C. M., David, L., & Pali, C. (2015). Hubungan antara Self-Control Dengan Perilaku Konsumtif Online Shopping Produk Fashion pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran

- Universitas Sam Ratulangi Angkatan 2011. *Jurnal E-Biomedik*, 3(1).  
<https://doi.org/10.35790/ebm.3.1.2015.7124>
- Chita, R. C. M., David, L., & Pali, C. (2015). Hubungan antara Self-Control dengan Perilaku Konsumtif Online Shopping Produk Fashion pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Angkatan 2011. *Jurnal E-Biomedik (eBm)*, 3(1), 297-302.
- Dewi, S., Ningtyas, Y., & Psikologi, J. (2013). Hubungan antara Self Control dengan Internet Addiction pada Mahasiswa. *Educational Psychology Journal*. Diakses dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/epj>
- De Ridder, D. T. D., De Boer, B. J., Lugtig, P., Bakker, A. B., & van Hooft, E. A. J. (2011). *Not Doing Bad Things Is Not Equivalent to Doing The Right Thing: Distinguishing Between Inhibitory and Initiatory Self-Control. Personality and individual differences*, 50(7), 1006–1011. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2011.01.015>
- De Ridder, D. T. D., Lensvelt-Mulders, G., Finkenauer, C., Stok, F. M., & Baumeister, R. F. (2012). *Taking Stock of Self-Control: A Meta-Analysis of How Trait Self-Control Relates to A Wide Range of Behaviors. Personality and Social Psychology Review*, 16(1), 76–99. <https://doi.org/10.1177/1088868311418749>
- Faried, L., & Nashori, F. (2012). Hubungan antara Kontrol Diri dan Kecemasan Menghadapi Masa Pembebasan pada Narapidana di Lembaga Pemasyarakatan Wirogunan Yogyakarta *Khazanah*, 5(2), 63-74.
- Gunawan, L.N. (2017). Kontrol Diri dan penyesuaian Diri dengan Kedisiplinan Siswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(1).
- Griffiths, MD (1999a). Teknologi Perjudian: Prospek Perjudian Bermasalah. *Jurnal Studi Perjudian*.
- Griffiths, MD (1999b). Kecanduan internet: Kecanduan internet kecanduan lainnya. *Jurnal Medis Mahasiswa Inggris*, 7, 428-429.
- Griffiths, M. D., & Jonathan, T. (n.d.). *Dampak Sosial dari Perjudian Internet*. [www.onlinedoctranslator.com](http://www.onlinedoctranslator.com)
- Griffiths, M. D., & Jonathan, T. (n.d.). *Dampak Sosial dari Perjudian Internet*. [www.onlinedoctranslator.com](http://www.onlinedoctranslator.com)
- Griffiths, M. D., & Parke, J. (2002). *The Social Impact of Internet Gambling. Social Science Computer Review*, 20(3), 312–320. <https://doi.org/10.1177/08939302020003008>
- Griffiths, M., Parke, A., Wood, R., & Parke, J. (2005). *Internet Gambling: An Overview of Psychosocial Impacts. UNLV Gaming Research & Review Journal*, 10(1), 27–39.
- Griffiths, M. D., & Parke, J. (2002). *The Social Impact of Internet Gambling Social Science Computer Review*,. 20 (3), 312-320.

- Moshinsky, M. (1959). *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Ni Made, S., & Ni Ketut, S. (2020). Penyimpangan Perilaku Remaja di Perkotaan. *Kulturistik: Jurnal Bahasa dan Budaya*, 4(2), 51–59. <https://doi.org/10.22225/kulturistik.4.2.1892>
- Permana, J., & Deliana, M. (2014). Perilaku Judi Kupon Togel pada Remaja Desa Sukorejo Kabupaten Kendal. *Ijip*, 6(2), 79–84. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/INTUISI>
- Pratama, Y. Y., & Erianjoni, E. (2022). Motif Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Bola Online. *Jurnal Kajian Sosiologi Dan Pendidikan*, 5, 136–143. <http://perspektif.ppj.unp.ac.id/index.php/perspektif/article/view/606/289>
- Septyan, P. F., & Rahmawati, E., I. (2016). Gambaran Kontrol Diri pada Mahasiswa Penjudi di Kota Jember. Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Jember.
- Sugiono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharya, R. (2019). Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda seberang. *Sosiatri-Sosiologi*, 7(3), 326–340.
- Susanti, R. (2021). Judi Online dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan Emoreflika: *Jurnal Sosial Dan Budaya*, 10(1), 86-95.
- Syahputra, Y., Prayitno, P., Syahniar, S., & Hariyani, H. (2019). *Rasch Stacking Analysis of Student Internet Addiction Based on Gender*. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(1), 35–41. <https://doi.org/10.29210/129300>
- Winarsunu, T. (2009). *Statistik dalam penelitian psikologi dan pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Kencana.
- Zurohman, A., Marhaeni, T., Astuti, P., Tjaturahono, D., & Sanjoto, B. (2016). Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). *Educational Social Studies*, 5(2), 156–162. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>