

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya kehidupan semua manusia di dunia ini pasti akan dihadapkan oleh perubahan-perubahan budaya yang ada di setiap masyarakat. Perkembangan aspek kehidupan di masyarakat yang begitu pesat sekali yang terjadi pada abad ke-21 ini di seluruh penjuru dunia. Berbagai penemuan-penemuan telah di temukan oleh manusia sejak dahulu yang membuat berbagai perubahan dalam menjalani kehidupan. Salah satu perkembangan yang sangat besar terjadi yaitu pada teknologi seperti terciptanya Internet yang merupakan kemajuan dari sektor teknologi informasi dan komunikasi, sehingga menyebabkan terjadinya revolusi atau perubahan cara berkomunikasi dan berinteraksi sosial sesama manusia.¹

Perubahan demi perubahan terjadi di kehidupan saat ini seperti perubahan alat komunikasi yang awalnya hanya menggunakan surat untuk memberikan kabar kepada orang dengan jarak yang jauh kemudian perkembangan terjadi sehingga surat mulai di tinggalkan dan di gantikan oleh telephone, akan tetapi telephone mulai di tinggalkan karena memiliki kekurangan yaitu harus terhubung dengan kabel meskipun masih ada yang menggunakan tetapi sudah tidak banyak lagi, telephone di gantikan oleh alat yang bernama handphone karena tidak perlu kabel

¹ Intan Trivena Maria Daeng, "Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado," *e-jurnal "Acta Diurna,"* 1, VI (2017). 2.

(nirkabel) sehingga memudahkan untuk dibawa kemana saja. Seiring waktu handphone berevolusi menjadi smartphone yang bisa melakukan banyak kegiatan dengan sistem mobile menggunakan aplikasi.²

Manusia mengalami perkembangan dari berbagai aspek kehidupan, tidak memandang apakah hal itu bersifat baik dan buruk terhadap menjalani kehidupan. Kemajuan yang begitu pesat membuat perilaku sosial manusia berubah dengan seiring waktu yang berdampak terhadap melemah atau berkurangnya nilai-nilai sosial, jika tidak dilakukan tindakan-tindakan yang dapat mengurangi atau mencegah agar nilai-nilai sosial tidak melemah dan berkurang yang ada dalam kehidupan bermasyarakat, hal tersebut akan menyebabkan konflik-konflik sosial karena manusia tidak semua mampu menyesuaikan dirinya (berdaptasi). Penyimpangan-penyimpangan norma-norma di masyarakat mulai terjadi seperti mementingkan diri sendiri tanpa harus peduli akan orang lain.³

Allah Swt memberikan sebuah anugerah kepada orang-orang yang telah menjalin hubungan dalam bentuk ikatan pernikahan dan hal tersebut menjadi beban tanggung jawab mereka dalam hal apapun itu termasuk dalam hal mendidiknya yaitu anugerah diberikan seorang anak. orangtua dalam mewujudkan tanggung jawabnya atas anak mereka ialah membuat lingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan yang paling utama, baik itu dalam bentuk pemberian

² G. Yasser Art., "Mobile Phone: Sejarah, Tuntutan Kebutuhan Komunikasi, Hingga Prestise.," *Alhadharah Jurnal Ilmu Dakwah*, 30, 15 (Desember 2016). 72-73

³ Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti, dan Tjaturahono Budi Sanjoto, "Dampak Fenomena Judi *Online* terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)," *Journal of Educational Social Studies*, 2, 5 (Desember 2016).

kepemahaman dalam segi kebahasaan yang diajarkan oleh orangtua sejak kecil, pemahaman akan perasaan atau emosional yang biasa disebut dalam ilmu psikologi pertumbuhan afeksi, dan pembentukan status yang dipilih seperti ras, suku, kelompok, golongan dan keturunan sesuai dengan latar belakang orangtua atau lingkungan sekitarnya. Dalam hal tanggung jawab, orangtua harus memberikan hal-hal yang diperlukan anak seperti bimbingan dan pengarahan. Maka dari itu setiap orangtua (yang berada di lingkungan keluarga) diharapkan melakukan pencerminan perilaku yang baik kepada anak-anaknya, hal ini dikarenakan pada lingkungan inilah awal terjadinya pembentukan kepribadian anak hingga ia dewasa.⁴

Guru ialah orang memiliki peran dalam hal mendidik, membina, menjaga, dan sebagainya untuk menggantikan peran orangtua ketika anak berada diluar lingkungan keluarga atau dalam lingkungan sekolah. Mengutip dalam buku *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif* yang dikarang oleh Syaiful Bahri Djamarah bahwa guru merupakan orangtua yang kedua setelah orangtua kandung bagi peserta didik. Maka dari itu bisa dikatakan guru ialah orangtua peserta didik dan peserta didik ialah anak bagi guru.⁵

Pada umumnya orang-orang memahami bahwa guru mengemban tugas untuk menyampaikan ilmu yang dimiliki oleh guru kepada peserta didiknya, akan tetapi jika dipahami lebih mendalam bahwa guru juga memiliki tugas yang sangat penting seperti melakukan pembinaan, pemberian bimbingan, dan melakukan penjagaan

⁴Nur Ahid, *Pendidikan Keluarga dalam Perspektif Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), 154.

⁵Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 3.

kepada peserta didiknya serta selalu mendidik peserta didiknya agar mampu menjadi insan kamil (manusia yang mulia atau baik) yang diinginkan atau diharapkan semua orang.

Anak yang dianugerahkan oleh Allah Swt harus dibentuk menjadi manusia yang mulai atau baik dengan cara orangtua menjaga, membina, dan mendidik anaknya agar bisa menjadi manusia yang taat kepada Allah Swt, memiliki karakter dan perilaku yang baik, dan memiliki intelektual baik itu dari segi ilmu pengetahuan dan lainnya.

Namun keinginan mewujudkan keinginan diatas memiliki hambatan-hambatan yang salah satunya penyebabnya ialah perkembangan zaman termasuk dari segi teknologi. Salah satunya adalah perjudian yang terjadi pada kalangan anak-anak disekolah yang sudah marak terjadi.

Perjudian di Negeri Kesatuan Republik Indonesia di anggap sesuatu yang ilegal atau di larang, hal ini berdasarkan UUD Tentang Penertiban Perjudian bahwa; pada Pasal 1 Ayat (1) “Menyatakan semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan”. Sedangkan pada pasal 2 ayat 1 yaitu “Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang-undang Hukum Pidana, dari Hukuman penjara selama-lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya sembilan puluh ribu rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah”.⁶

⁶ Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian.

Pasal 1 Ayat (1) ini menerangkan jika semua perilaku pidana perjudian termasuk kedalam kategori tindak kejahatan, adapun pada Pasal 2 Ayat (1) ini menerangkan jika hukuman yang diberikan kepada pelaku yaitu penjara maksimal 10 tahun atau dikenakan denda maksimal 25 juta rupiah.

Selain dilarang oleh negara perjudian juga dilarang oleh agama karena bersifat merugikan sebelah pihak, hal ini tertera dalam salah satu ayat yaitu surah Al-Maidah : 90 yang berbunyi;

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا أَحْمَرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Berdasarkan ayat diatas adalah salah satu firman Allah Swt yang dengan tegas melarang akan khamar dan judi, hal ini didasari akan terjadinya kemodhoratan yaitu akal, harta dan badan.

Seiring perkembangan waktu dari zaman ke zaman lain atau dari satu era ke era lainnya, maka dari itu dari segi teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan teknologi membuat perjudian bisa dilakukan secara *online* melalui smartphone, Kasus perjudian ini sudah merambak kepada para remaja-remaja di sekolah, tidak lagi hanya orang-orang dewasa saja yang melakukan perjudian, hal ini dikarenakan pengaruh dari lingkungan masyarakat itu sendiri.

Dilansir dari situs web resmi BARESKRIM POLRI bahwa ada 122 kasus perjudian yang ditangani langsung oleh mereka pada awal tahun 2022 yaitu bulan Januari dan mengalami peningkatan setiap bulan nya, pada bulan Februari ada 190 kasus, bulan Maret ada 200 kasus, dan bulan April ada 318 kasus. Pada bulan April

kasus tersebut yang mana mengalami peningkatan hampir 55% dari bulan sebelumnya yaitu bulan Maret.⁷

Sedangkan menurut Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan bahwa ada laporan dugaan terkait kasus perjudian sebanyak 4.460 dari bulan Januari-Juli 2022, jumlah tersebut mengalami peningkatan yang drastis yaitu sebanyak 29,43% jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya yaitu 3.466 kasus.⁸

Pada kasus di atas kasus perjudian mengalami peningkatan setiap bulannya, hal ini dikarenakan perjudian dapat diakses atau dilakukan melalui internet secara *online* atau sering disebut dengan judul (*judi Online*).

Berdasarkan pejajakan awal bahwa Penggunaan judi *online* ini bisa ditemui pada hampir pada setiap daerah saat ini, diantaranya ada terjadi di daerah Kecamatan Muara Harus Kabupaten Tabalong dan sekitarnya. Berdasarkan dugaan sementara diketahui seringnya (maraknya) penggunaan judi *online* dimulai dari kalangan orang-orang dewasa sampai merambat kepada anak-anak remaja. Hal ini dapat dinyatakan oleh peneliti karena berdasarkan pengamatan ada beberapa tempat yang menjadi tempat orang-orang bermain judi *online* mulai dari dewasa hingga anak remaja yaitu adanya tempat nongkrong yang dibuat oleh mereka pada tempat yang memiliki potensi jauh dari pantauan masyarakat seperti di pinggir sawah atau sungai, tempat ini biasa mereka sebut dengan sebutan markas atau ladang. Ada juga

⁷ Pusiknas Bareskrim Polri, sejak Awal 2022, “Ratusan Kasus Perjudian Ditindak Polri”, https://pusiknas.polri.go.id/detail_artikel/sejak_awal_2022_ratusan_kasus_perjudian_ditindak_polri di akses pada 19 Oktober 2023.

⁸ Sarnita Sadya, “PPATK Catat 4.460 Transaksi Diduga Perjudian hingga Juli 2022”, <https://dataindonesia.id/varia/detail/ppatk-catat-4460-transaksi-diduga-perjudian-hingga-juli-2022>, diakses pada 19 Oktober 2022.

yang melakukan perjudian *online* pada salah satu rumah yang memiliki kebebasan dalam pergaulan atau pertemanan sehingga mereka tidak takut diawasi dalam melakukan perjudian *online*.

Selain itu menurut salah satu anggota Polisi Sektor Kecamatan Muara Harus yaitu bapak Brigadir Muktafi Banit Reskrim Polsek Muara Harus bahwa, terdapat satu kasus judi *online* yang masuk pada tahun 2022 dan terdapat beberapa tempat yang diduga dijadikan sebagai tempat bermain judi *online* terutama di Desa Murung Karangan hal ini berdasarkan laporan dari masyarakat sekitar .

Penggunaan judi *online* ini tidak lepas dari pengaruh, dampak teknologi dan penggunaan media sosial serta pengaruh lingkungan tempat tinggal. Mudahnya untuk mengakses situs judi *online* sehingga memuat banyaknya pengguna baik dari orang tua, dewasa, dan kalangan remaja siswa SMP/MTs//SLTP/Sederajat.

Kasus-kasus kenakalan pada masa remaja salah satunya perjudian *online* dikarenakan masa remaja adalah masa atau keadaan yang dapat berubah-ubah kapan saja yang dialami remaja yang sering disebut dengan labil, memiliki kemudahan untuk dipengaruhi atau terpengaruh oleh semua hal, pada masa ini juga remaja diilanda tantangan-tantangan yang membuat masa remaja disebut sebagai masa yang sulit.⁹

⁹ Endah Siti Sholehah, Endang Saefuloh, dkk, Sisi Lain Pelanggaran Hukum, (Kubu Raya; IDE Publishing, November 2015), 102.

Adapun ciri-ciri anak sudah memasuki masa remaja bisa dilihat dari beberapa hal yaitu;

1. Perubahan fisik.
2. Emosional
3. Intelektual.
4. Seksual.
5. dan Sosial.

Pada masa remaja ini dikalangan peserta didik MTs/Sederajat tidak boleh mengalami kegagalan, yang mana jika mengalami kegagalan akan berdampak terhadap masa hidup berikutnya beresiko mengalami kegagalan juga, akan tetapi sebaliknya jika kalangan peserta didik ini mampu atau berhasil melewati masa remaja ini maka akan memberikan kemungkinan yang lebih tinggi dalam mencapai keberhasilan, melakukan kegiatan yang bermanfaat, dan memperoleh pengalaman bagi kehidupannya dimasa yang akan datang. Sehingga masa remaja ini disebut sebagai masa yang sangat penting, kritis dan rentan maka dari itu perlu jika penggunaan judi *online* ini tidak dicegah sesegera mungkin maka akan menimbulkan dampak yang besar terhadap semua orang atau kelompok khususnya anak remaja SMP/MTs/SLTP/Sederajat. Adapun dampak yang dapat ditimbulkan dari penggunaan judi *online* ini Seperti berdampak terhadap kesehatan mental para anak remaja. Perasaan bersalah dan kehilangan uang yang dimiliki ketika mengalami kekalahan akan menyebabkan stres dan kecemasan. Selain itu jika sudah mengalami kecanduan judi *online* maka akan mengalami depresi dan hilangnya minat pada aktivitas selain judi *online*.

Sehingga perlu adanya peran atau usaha dari berbagai pihak diantaranya yang memiliki peran penting dalam pendidikan anak remaja SLTP yaitu orangtua dan guru dalam mengantisipasi penggunaan judi *online* pada siswa remaja ini, diantaranya ialah di sekolah SLTP yaitu MTsN 12 Tabalong yang berada di Kecamatan Muara Harus dan sekitarnya. Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa di Kecamatan Muara Harus dan daerah sekitarnya berdasarkan pajajakan awal terdapat dugaan begitu banyaknya penggunaan judi *online* yang digunakan, baik itu dimulai dari orang dewasa hingga anak remaja. Karena adanya dugaan begitu maraknya penggunaan judi *online* pada daerah ini dan sekitarnya, maka guru dan orangtua perlu berpartisipasi untuk mengantisipasi penggunaan judi *online* di kalangan anak remaja MTsN 12 Tabalong agar bisa terhindar dari penggunaan judi *online* beserta dampak negatifnya.

Sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan oleh penulis diatas sebelumnya, maka hal inilah yang mendasari atau membuat ketertarikan penulis untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam terkait partisipasi orangtua dan guru dalam mengantisipasi perjudian *online* ini. maka dari itu penelitian ini nantinya akan di susun dan dijadikan sebagai sebuah karya tulis ilmiah dalam bentuk skripsi, adapun judul yang akan diangkat penulis ialah **“PARTISIPASI ORANGTUA DAN GURU DALAM MENGANTISIPASI JEBAKAN JUDI *ONLINE* PADA PESERTA DIDIK MTSN 12 TABALONG”**

B. Defenisi Operasional

Untuk memudahkan dan menghindari kesalahpahaman para pembaca pada penelitian ini yang berjudul “Partisipasi Orangtua dan Guru dalam Mengantisipasi Jebakan Judi *Online* Pada Pesert Didik MTsN 12 Tabalong” maka peneliti akan memaparkan beberapa penjelasan terkait istilah-istilah sebagai solusi menghindari kesalahpahaman dan memudahkan para pembaca, sebagai berikut:

1. Partisipasi

Asal kata dari Partisipasi adalah kata “*participation*” dari bahasa Inggris yang mana memiliki arti pengambilan bagian atau ikut serta. Menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Partisipasi adalah perihal turut berperan serta di dalam suatu kegiatan, keikutsertaan; peran serta.¹⁰ Partisipasi adalah keikutsertaan atau keterlibatan seseorang dalam memberikan upaya yang dilakukan olehnya agar bisa tercapainya sesuatu yang dituju, baik itu dengan menyumbang dari segi pemikiran atau emosi, dan mental.

Maka dapat disimpulkan berdasarkan pengertian diatas partisipasi pada penelitian ini adalah ke ikutsertaan orangtua dan guru dengan upaya atau peran atau usaha dalam mencegah peserta didik agar tidak terjebak kedalam perjudi *online* dengan cara memberikan pendidikan, pembinaan, dan pengawasan terhadap peserta didik.

Sehingga yang dimaksud di sini dengan partisipasi orangtua dan guru ialah para orangtua dan guru melakukan kegiatan yang bertujuan dapat mengantisipasi

¹⁰ Dapertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), 831.

peserta didik terjebak ke dalam permainan judi *online*, adapun partisipasi tersebut dapat berupa pemberian pendidikan baik dunia atau akhirat, melakukan pembinaan, melakukan pengawasan atau penjagaan terhadap anak, dan bentuk kegiatan lainnya sebagai wujud partisipasi yang dapat mengantisipasi perilaku menyimpang dari peserta didik salah satunya bermain judi *online*.

a) Partisipasi Orangtua

Orangtua yang dimaksud oleh peneliti pada penelitian ini adalah ayah, ibu dan ibu saja serta ayah saja. Bentuk partisipasi para orangtua dalam mengantisipasi peserta didik bermain judi *online* sebagai berikut:¹¹

- 1) Memberikan kasih sayang, karena anak cenderung mengikuti tingkah laku orang tua, maka orang tua harus memberikan kasih sayang dan perhatian kepada anak.
- 2) Memberikan teladan, karena orangtua harus menjadi teladan yang baik bagi anak, seperti berpakaian rapi, menjaga ucapan, dan sopan santun.
- 3) Membangun komunikasi, karena orangtua harus menjalin hubungan komunikasi yang baik dengan anak.
- 4) Menciptakan keluarga harmonis, karena orang tua harus menciptakan keluarga yang harmonis dengan meluangkan waktu untuk berkumpul dan bercerita dengan anak-anaknya.

¹¹ Srinarwati dan Y Jaya, "Peran Orang Tua Dalam Mencegah dan Mengatasi Penyimpangan Perilaku Remaja di Kampung Plemahan Surabaya," *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 1, 8 (2022): 94–102.

- 5) Memberikan pendidikan moral dan agama, karena orangtua harus memberikan pendidikan moral dan agama kepada anaknya dari mulai usia dini.
- 6) Mengajarkan untuk berhati-hati dalam memilih teman, karena orangtua harus mengajarkan anak-anaknya untuk berhati-hati dalam memilih teman.
- 7) Memberikan pengawasan, karena orangtua harus memberikan pengawasan kepada anak-anaknya dalam pergaulannya.

b) Partisipasi Guru

Guru yang peneliti maksud pada penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Wakamad Kesiswaan, Wakamad Humas, Wakamad Kurikulum, Guru BK, dan Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak. Bentuk partisipasi para guru dalam mengantisipasi peserta didik bermain judi *online* sebagai berikut:¹²

- 1) Membuat dan menyosialisasikan tata tertib: Guru dapat membuat tata tertib sekolah dan menyosialisasikannya kepada siswa baru dan orangtua siswa.
- 2) Memberikan bimbingan: Guru dapat memberikan bimbingan kepada siswa untuk membantu pengembangan jiwa dan tubuhnya.
- 3) Mengawasi dan mengamati: Guru dapat mengamati dan mengawasi setiap gejala penyimpangan tingkah laku siswa di sekolah.

¹² Sirna Fitakila, "Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Upaya Pengendalian Perilaku Menyimpang Siswa Smp Islam Al-Istiqomah Depok," *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, 1, 7 (2017): 359–62.

- 4) Menjelaskan dampak negatif: Guru dapat menjelaskan dampak negatif yang akan diterima siswa jika berperilaku menyimpang.
- 5) Memberikan pendidikan, Guru dapat memberikan pendidikan kepada siswa baik itu ilmu pengetahuan umum dan agama.
- 6) Memberikan teladan: Guru dapat memberikan teladan atau contoh yang baik kepada siswa.
- 7) Memberikan perhatian: Guru dapat memberikan perhatian dan kasih sayang kepada siswa.
- 8) Melibatkan siswa dalam kegiatan: Guru dapat melibatkan siswa dalam kegiatan pengembangan diri, seperti kegiatan keagamaan dan bola voli.

2. Mengantisipasi

Menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa kata mengantisipasi memiliki suatu arti membuat perhitungan, ramalan dan dugaan terkait hal yang belum akan terjadi (meramalkan; membayangkan).¹³ Mengantisipasi itu sendiri berawalan kata “Antisipasi” hanya saja diberikan tambahan kata “meng” pada awalnya. Mengantisipasi menurut Gorys Keraf, mengantisipasi ialah seperti penggunaan gaya bahasa yang digunakan lebih awal oleh orang-orang sebelum suatu peristiwa atau gagasan sebenarnya terjadi.¹⁴ Membuat perhitungan, ramalan dan dugaan disini memiliki maksud sebagai suatu hal yang direncanakan dan dilakukan terkait hal yang mungkin bisa

¹³ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 80.

¹⁴ Keraf Gorys, *Diksi Dan Gaya Bahasa* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2007),134.

terjadi dengan tujuan agar hal tersebut tidak terjadi atau meminimalisir kemungkinan dampak terburuknya.

Maka jika berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan yang dimaksud mengantisipasi dalam penelitian ini adalah sesuatu yang telah diperhitungkan dengan sebaik mungkin dengan sebuah usaha terkait suatu hal yang memiliki kemungkinan terjadi yang mana hal ini bertujuan agar hal tersebut tidak akan terjadi. Misalnya seperti suatu usaha yang dilakukan dengan tindakan-tindakan tertentu agar peserta didik tidak terkena jebakan judi *online* dengan cara memberikan pendidikan dan penanaman nilai serta norma yang sesuai dengan agama islam dan kebutuhan masyarakat.

3. Jebakan

Menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia jebakan memiliki arti suatu perangkap atau suatu tipu muslihat.¹⁵ Jebakan sendiri merupakan kata yang berawalkan kata “jebak” hanya saja diberikan tambahan kata “an” pada akhir kata. Jebakan bisa disebut sebagai sebuah taktik atau suatu alat yang digunakan untuk memasukkan sesuatu kedalam perangkap. Sehingga yang dimaksud jebakan pada penelitian ini ialah situs judi *online*.

4. Judi Online

Judi Menurut dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah suatu permainan yang dilakukan dengan menggunakan uang sebagai taruhannya.¹⁶ Judi merupakan usaha dengan mempertaruhkan baik itu uang atau harta dalam suatu permainan

¹⁵ Dapertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*.

¹⁶ Andarini Saptikaa dan Rizal Amrulloh, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta Timur: PT. Multazam Mulia Utama, 2010), 740.

yang mana cara bermainnya yaitu dengan melakukan tebakan atas sesuatu dengan sifat kebetulan, dengan harapan agar bisa memperoleh atau mendapat uang dan har yang lebih banyak dari pada uang atau harta yang awal mula nya dipertaruhkan.

Sedangkan *online* merupakan sebuah kata yang mana kebalikan dari offline. Kata *online* terdiri atas dua kata yaitu; “On” yang memiliki sebuah arti hidup dan “Line” memiliki arti saluran. Jadi pengertian *online* adalah sebuah perangkat yang terhubung/terkoneksi ke jaringan internet. Jika sebuah perangkat *online* maka memungkinkan untuk melakukan akses-akses internet atau biasa disebut dengan kata “browsing. *Online* merupakan kata bahasa Inggris jika di ubah kedalam bahasa Indonesia maka disebut daring. Kata daring dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti dalam jaringan, terhubung melalui jaringan komputer, internet, dan sebagainya.¹⁷

Maka judi *online* ialah sebuah permainan yang dilakukan untuk mempertaruhkan uang atau harta dengan harapan bisa memperoleh lebih banyak atau besar dari pada jumlah sebelumnya dengan melalui atau menggunakan jaringan internet. Berdasarkan apa yang di peparan terkait defenisi operasional di atas oleh penulis maka yang dimaksud dengan keikutsertaan orangtua dan guru dalam mengantisipasi jebakan judi *online* pada peserta didik MTsN 12 Tabalong.

¹⁷ Dapertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, 629.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan pemaparan terkait latar belakang diatas sebelumnya, maka peneliti dapat menentukan masalah yang menjadi pembahasan pada penelitian ini dan dapat dirumuskan yaitu:

1. Partisipasi orangtua dan guru dalam mengantisipasi jebakan judi *online* pada kalangan peserta didik MTsN 12 Tabalong.
2. Faktor yang mempengaruhi patisipasi orangtua dan guru dalam mengantisipasi jebakan judi *online* di kalangan peserta didik MTsN 12 Tabalong.

D. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian karya ilmiah tentu didalamnya pasti memiliki atau mempunyai tujuan yang ingin dituju dan dicapai. Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis pada penelitian ini sebagai berikut;

1. Partisipasi orangtua dan guru dalam mengantisipasi jebakan judi *online* pada kalangan peserta didik MTsN 12 Tabalong.
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi orangtua dan guru dalam usaha mengantisipasi jebakan judi *online* di kalangan peserta didik MTsn 12 Tabalong.

E. Signifikansi Penelitian

Adapun hasil pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang bermanfaat. Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu;

1. Secara teoretis

- a. Memperluas wawasan dan pengetahuan terkait judi *online*, dimulai dari penyebab, bahayanya, dampaknya dan cara pencegahannya baik dilingkungan keluarga, sekolah dan dimasyarakat.
- b. Memberikan informasi terkait cara yang harus dilakukan untuk mencegah perjudian *online* dilingkungan keluarga dan sekolah.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Orangtua: Menjadikan bahan suatu penyelidikan berkaitan dengan cara antisipasi atau pencegahan atau usaha yang dilakukan agar anak-anak dapat terhindar dari penggunaan judi *online*.
- b. Bagi Guru: Dapat mengetahui bagaimana tindakan atau apa yang harus dilakukan jika ditemui ada yang berkaitan/berhubungan judi *online* dikalangan peserta didiknya.
- c. Bagi peserta didik: sebagai bahan bacaan peserta didik sehingga dapat terhindar dari penggunaan judi *online* dan mengetahui bahayanya dengan bimbingan yang diberikan oleh orangtua dan guru.
- d. Bagi orang yang akan melakukan penelitian yang lebih mendalam atau lebih lanjut dengan masalah yang berbeda bisa dijadikan sebagai informasi dan bahan perbandingan.
- e. Sebagai bahan referensi tambahan dan ilmu pengetahuan untuk mahasiswa-mahasiswa terutama UIN Antasari.
- f. untuk menambah perbendaharaan buku pada Perpustakaan Tarbiyah dan Perpustakaan Pusat UIN Antasari baik itu di kampus I ataupun kampus II.

F. Penelitian Terdahulu

Jika dilihat dari kesesuaian dengan judul penelitian yang akan diteliti oleh penulis yaitu (Partisipasi Orangtua dan Guru Dalam Mengantisipasi Jebakan Judi *Online* Pada Peserta Didik MTsN 12 Tabalong), maka penulis menemukan beberapa judul penelitian terdahulu yang keterkaitan atau yang berhubungan dengan penelitian yang akan diteliti, yakni sebagai berikut:

1. Skripsi yang disusun oleh Zalahman Rasyid yang berjudul *Perjudian Online* Di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta. Skripsi tersebut membahas tentang hal apa saja faktor yang membuat para mahasiswa di daerah yogyakarta dan sekitarnya ikut terlibat ke dalam perjudian *online* beserta dampak negatif perjudian *online* bagi mereka. Pada penelitian ini mendapatkan hasil bahwa penyebab mahasiswa bermain perjudian *online* yaitu;
 - a. Faktor ekonomi, yang mana akan diberikan embel-embel kemenangan yang besar dan mendapatkan untung yang banyak.
 - b. Faktor situasional, yang mana merupakan ajakan dan penengaruh dari orang-orang terdekat baik itu teman sekampus, sejawat, sebaya, sekelompok dan lainnya.
 - c. Faktor belajar, yang ini merupakan berasal dari rasa keinginan tahu akan suatu hal yang membuat penasaran sehingga membuat ia mempelajari judi *online* baik itu tata cara dan cara bermainnya.
 - d. Faktor persepsi terhadap keterampilan, yang mana dalam hal ini mahasiswa merasa bahwa ia memiliki kemampuan melakukan permainan

salah satu judi *online* sehingga memiliki kepercayaan diri untuk bermain judi *online*.

- e. Faktor persepsi tentang probabilitas, yang mana mahasiswa sudah melakukan evaluasi tertentu untuk melihat peluang kemenangan bermain judi *online* dengan analisis sehingga membuat mereka begitu yakin bisa memenangkan permainan judi *online* tersebut.

Adapun dampak negatif bagi para mahasiswa yang ikut melakukan perjudian *online* berdasarkan hasil penelitian ini yaitu menurunnya prestasi akademik karena terganggunya aktifitas kegiatan belajar mereka seperti sering absen atau tidak hadir perkuliahan karena bermain judi *online* sepanjang malam tanpa tidur yang menyebabkan rasa ngantuk pada siang hari. Judi *online* juga berdampak kepada kesehatan para mahasiswa karena perubahan pola menjalani keseharian yang mana waktu istirahat di manfaatkan sebagai waktu bermain judi *online* yang menyebabkan tubuh kurang istirahat, saat bermain juga mereka mengonsumsi kopi serta rokok yang berlebihan. Selain itu judi *online* juga membuat dampak terhadap ekonomi mahasiswa, yang mana awal mula mahasiswa diberikan embel-embel kemanangan sehingga mereka berani menggunakan uang kebutuhan hidup mereka, akan tetapi justru mengalami kekalahan dan menyebabkan kerugian bahkan sebagian mahasiswa menjual atau menggadaikan barang mereka untuk bermain judi kembali, dengan harapan dapat memenangkan judi *online* tersebut. Judi *online* juga menyebabkan perubahan kepribadian mahasiswa, ketika mengalami kekalahan dan terpuruk mereka bisa berbuat sesuatu yang dirasa bisa menyelesaikan masalah atau setidaknya mengurangi tekanan akibat dari kekalahan

seperti berbohong kepada orangtua mereka dengan harapan bisa memperoleh uang jajan tambahan dari orangtua mereka dengan alasan-alasan tertentu agar mereka dapat menutupi kekurangan keuangan bulanan akibat kalah bermain judi *online*.

2. Penelitian yang disusun oleh Maulana Adli yang berjudul “*Online Gambling Behavior Among students Universty Riau tahun 2015*”. Penelitian ini membahas tentang faktor apa yang mendorong mahasiswa melakukan judi *online* dan bagaimana dampaknya terhadap perkuliahan mereka.¹⁸

Pada penelitian ini ada beberapa yang menjadi faktor mahasiswa terdorong untuk melakukan perjudian *online* yaitu; a) kurangnya control dari orang tua, sebagian mahasiswa mereka bebas menjalani kehidupan sehari-hari tanpa awasan orang tua yang ketat karena mereka tinggal di sebuah kost yang cenderung bebas serta orang tua yang hanya fokus memberikan ongkos atau biaya perkuliahan. b) keuntungan, mahasiswa diberikan embel-embel kemenangan yang besar dengan modal yang sedikit sehingga mereka tertarik untuk melakukan perjudian *online*. c) keinginan, rasa ingin tahu atau penasaran yang ada dalam diri mahasiswa untuk mencoba judi *online* yang mana membuat mereka tanpa sadar sudah hiburan.

3. Berikutnya ada skripsi yang dibuat oleh Entol Ahmad Ichwan Jamiel yang berjudul “Perilaku Menyimpang Judi *Online* Di Kalangan Remaja (Studi Kasus 7 Pengguna Situs *Pragmatic Play* Di Pandeglang Banten)”. Pada

¹⁸ Maulana Adli, “*Online Gambling Behavior Among students University Riau*,” *Jom Fisip*, 02, 02 (Juli 2015), 8-9.

penelitian ini meneliti terkait faktor apa yang membuat para remaja melakukan perjudian *online*, adapun faktor tersebut sebagai berikut;¹⁹

- a. Embel-embel kemenangan yang didapatkan dengan mudah dan kemenangan yang didapatkan dengan jumlah yang banyak.
- b. Pengaruh teman-teman dan lingkungan sekitar yang membuat para remaja terpengaruh untuk melakukan perjudian *online*, karena teman-temannya membahas terkait perjudian *online* saat pergaulan yang membuat dirinya penasaran dan ingin melakukannya.
- c. Peran media informasi seperti tiktok, instagram, whatsapp dan media sosial lainnya yang dijadikan sebagai sarana pemberian informasi terkait perjudian *online* yang membuat para remaja mengenal dan ingin melakukannya.
- d. Presepsi atau pemikiran yang salah oleh para remaja terkait perjudian *online*, yang mana berpikir bahwasanya mereka tidak merugikan orang lain ketika mereka berjudi dan tidak mereka anggap sebagai sebuah tindakan atau perilaku yang masuk kategori kriminal.

Ketiga penelitian terdahulu di atas memiliki pembahasan yang sama penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama dalam pembahasan terkait perjudian *online* atau sebuah perilaku penyimpangan dari remaja. Adapun perbedaannya adalah penelitian tersebut membahas terkait apa yang menjadi faktor remaja melakukan perjudian *online* sedangkan penelitian ini membahas terkait apa

¹⁹ Entol Ahmad Ichwan Jamiel, "Perilaku Menyimpang Judi *Online* Di Kalangan Remaja (Studi Kasus 7 Pengguna Situs Pragmatic Play Di Pandeglang Banten)" (Skripsi, Jakarta, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2022), 39–43.

peran atau upaya yang dilakukan oleh pihak orangtua dan guru agar bisa mencegah peserta didik melakukan perjudian *online*.

G. Sistematika Penulisan

Penulis akan memberikan atau memaparkan sistematika penulisan yang berfungsi sebagai pedoman dalam melakukan penyusunan laporan penelitian, agar dapat terarah dalam proses penyusunannya, maka dari itu penulis akan memaparkan secara umum terkait sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut:

Pertama, penulis membuat bab I yakni pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, definisi operasional, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Kedua, penulis membuat bab II yakni landasan teoritis yang berisikan tentang pengertian partisipasi, orangtua dan guru, mengantisipasi, jebakan, judi *online*, beserta penjelasan tambahan terkait aspek pada point tersebut, pencegahan judi *online*, dan faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi orangtua dan guru dalam mengantisipasi jebakan judi *online*

Ketiga, penulis membuat bab III yakni metode penelitian yang berisikan jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, desain penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, serta prosedur penelitian.

Keempat, penulis membuat bab IV yakni hasil penelitian yang berisikan gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan pembahasan hasil penelitian (analisis data).

Kelima, penulis membuat bab V yakni penutup yang berisikan simpulan dan saran.