



**PERBEDAAN MINAT BELAJAR MAHASISWA YANG BERMAIN JUDI
ONLINE DAN YANG TIDAK BERMAIN JUDI *ONLINE* PADA IKATAN
MAHASISWA DHARMASRAYA DI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAHMUD YUNUS BATUSANGKAR**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat untuk Mendapatkan Gelar Sarjana (S-1)
Pada Program Studi Psikologi Islam
Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah*

OLEH

ENGKY SAPUTRA
NIM. 1930306013

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
FAKULTAS USHULUDIN ADAB DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS BATUSANGKAR
2025**



**THE DIFFERENCE IN LEARNING INTEREST BETWEEN STUDENTS
WHO PLAY ONLINE GAMBLING AND THOSE WHO DO NOT PLAY
ONLINE GAMBLING AT THE STUDENT ASSOCIATION OF
DHARMASRAYA AT MAHMUD YUNUS ISLAMIC STATE
UNIVERSITY BATUSANGKAR**

THESIS

**Written as a Requirement for Obtaining a Bachelor Degree (S1)
Islamic Psychology Study Program**

By:

ENGKY SAPUTRA
NIM. 1930306013

**ISLAMIC PSYCHOLOGY STUDY PROGRAM
FACULTY OF USHULUDDIN ADAB AND DAKWAH
ISLAMIC STATE UNIVERSITY MAHMUD YUNUS BATUSANGKAR
2025**



الإندونيزية عبر القمرية مارسون الذين الطلاب بين بال تعلم الاه تمام مستوى اخ تلاف
الإسلامية يونس محمود الإمام جامعة في دارم سرايا اطلاب رابطة في يمار سونه لا والذين
بات و سونغكار في الحكومية

جامعة رسالة

(S-1) مقدمة لا س تكمال م تطل بات الحصول على درجة ال بكالوريوس

في برنامج علم النفس الإسلامي

ك لية أصول الدين والآداب والدعوة

الطلاب إعداد

إنكي ساوترا

الرقم الجامعي:

١٩٣٠٣٠٦٠١٣

برنامج علم النفس الإسلامي

ك لية أصول الدين والآداب والدعوة

بات و سونغكار جامعة الإمام محمود يونس الإسلامية الحكومية

1447/2025

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama Engky saputra, NIM: 1930306013. Dengan judul "***Pembedaan Minat Belajar Mahasiswa Yang Bermain Judi Online Dan Yang Tidak Bermain Judi Online Pada Ikatan Mahasiswa Dharmasraya Di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar***" memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah untuk dapat diajukan ke sidang *Munaqasyah*

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Agustus 2025

Pembimbing


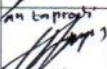



Sri Putri Rahayu Z, Psi., M.A
NIP. 198706102019032010

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama **Engky Saputra Nim. 1930306013**, judul **“Perbedaan Minat Belajar Mahasiswa yang Bermain Judi Online dan yang Tidak Bermain Judi Online Pada Ikatan Mahasiswa Dharmasraya di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar”** telah diuji dalam sidang munaqasah Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar pada hari Sabtu tanggal 16 Agustus 2025, dan dinyatakan lulus sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Psikologi Islam (S.Psi) Dalam Program Studi Psikologi Islam.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk di pergunakan seperlunya.

No	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1	Sri Putri Rahayu, Z. S.Psi., M.A NIP. 198706102019032010	Penguji Pendamping		20/08/2025
2	Dra. Desmita, M. Si NIP. 196812291998032001	Penguji Utama		20/08/2025
3	Mutia Aini Ahmad, M. Psi., Psikolog NIP. 198908182020122008	Anggota Penguji Utama		20/08/2025

Batusangkar, Agustus 2025
Mengetahui,

**Plh. Dekan Fakultas Ushuluddin
Adab dan Dakwah**



Dr. Fadriati, M. Ag
NIP. 196911091998032002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Engky Saputra

Nim : 1930306013

Prodi : Psikologi Islam

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Perbedaan Minat Belajar Mahasiswa Yang Bermain Judi Online Dan Yang Tidak Bermain Judi Online Pada Ikatan Mahasiswa Dharmasraya Di Universitas Negeri Islam Mahmud Yunus Batusangkar)”**. adalah benar karya saya sendiri, bukan plagiat kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti karya ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan undang-undang yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sepenuhnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Agustus 2025
Saya yang Menyatakan,



Engky Saputra
NIM.1930306013

ABSTRAK

Engky Saputra, NIM : 1930306013, Judul skripsi :” Perbedaan Minat Belajar Mahasiswa Yang Bermain Judi *Online* Dan Yang Tidak Bermain Judi *Online* Pada Ikatan Mahasiswa Dharmasraya Di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar ”. Program studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin Ada dan Dakwah UIN Mahmud Yunus Batusangkar.

Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku melalui pengalaman, seiring kemajuan teknologi dan perkembangan zaman, teknologi semakin mempermudah proses belajar dan mengajar, namun, perkembangan teknologi tentunya juga berdampak pada minat belajar seorang peserta didik, di kalangan mahasiswa tentunya teknologi memiliki dampak positif dan negatif, dampak positif yaitu semakin mempermudah mahasiswa untuk mencari sumber-sumber informasi dan untuk dampak negatif adakalanya mahasiswa terjerumus kepada hal-hal yang melanggar norma seperti judi online. judi online yang terjadi pada mahasiswa seringkali menyebabkan berkurangnya waktu belajar, menurunnya konsentrasi, serta motivasi akademik. Adapun Penelitian ini bertujuan mengetahui perbedaan minat belajar antara mahasiswa yang bermain judi online dan yang tidak bermain judi online pada Ikatan Mahasiswa Dharmasraya di UIN Mahmud Yunus Batusangkar.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif komparatif dengan uji-t. Populasi berjumlah 100 orang mahasiswa pada Ikatan Mahasiswa Dharmasraya di UIN Mahmud Yunus Batusangkar, dengan sampel 50 mahasiswa yang bermain judi online dan 50 orang mahasiswa yang tidak bermain judi online. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dengan skala Likert, sedangkan analisis data menggunakan uji reliabilitas dan uji homogenitas, dengan uji hipotetik untuk mengetahui perbedaan minat belajar antara kedua kelompok mahasiswa.

Berdasarkan hipotesis hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan minat belajar antara mahasiswa yang bermain judi online dan yang tidak bermain judi online pada ikatan mahasiswa dharmasraya dengan nilai $P = 0,622 (0'05)$. H_a (Hipotesis Alternatif) : terdapat perbedaan minat belajar ditolak sedangkan. H_0 (Hipotesis Nul) diterima, yang menyatakan bahwa tidak terdapat Perbedaan minat belajar mahasiswa yang bermain judi online dan yang tidak bermain judi online pada ikatan mahasiswa dharmasraya di UIN mahmud yunus batusangkar.

Kata Kunci : *minat belajar , mahasiswa ikatan dhamasraya, judi online*

ABSTRACT

Engky Saputra, Student ID: 1930306013 Thesis Title: The Differences in Learning Interest Between Students Who Engage in Online Gambling and Those Who Do Not within the Dharmasraya Student Association at the State Islamic University Mahmud Yunus Batusangkar Study Program: Islamic Psychology, Faculty of Ushuluddin, Adab, and Da'wah, UIN Mahmud Yunus Batusangkar.

Learning is a process or an effort carried out by individuals to achieve changes in behavior through experience. Along with the advancement of technology and the progress of time, technology increasingly facilitates the process of learning and teaching. However, technological developments also have an impact on students' learning interest. Among university students, technology has both positive and negative effects. The positive impact is that it enables students to access various sources of information more easily. On the other hand, the negative impact is that students may become involved in activities that violate social and moral norms, such as online gambling. Online gambling among students often leads to a reduction in study time, decreased concentration, and diminished academic motivation. Therefore, this study aims to examine the differences in learning interest between students who engage in online gambling and those who do not, within the Dharmasraya Student Association at UIN Mahmud Yunus Batusangkar.

This research employed a quantitative comparative method with a t-test. The population consisted of 100 students from the Dharmasraya Student Association at UIN Mahmud Yunus Batusangkar, with a sample of 50 students who engage in online gambling and 50 who do not. Data were collected through questionnaires using a Likert scale, and the data analysis included reliability testing, homogeneity testing, and hypothesis testing to examine differences in learning interest between the two groups.

Based on the hypothesis testing, the results showed no significant differences in learning interest between students who engage in online gambling and those who do not, with a p-value of 0.622 (> 0.05). Therefore, the alternative hypothesis (H_a), which stated that there are differences in learning interest, was rejected, while the null hypothesis (H_0), which stated that there are no differences in learning interest between the two groups, was accepted.

Keywords: learning interest, Dharmasraya student association, online gambling.

ملخص

دافعية في الفروق: "البحث عنوان، 1930306013: الجامعي الرقم، سابوت ورا إنكي في يمار سونه لا والذين الإن ترزت عبر القمر يمارسون الذين الطلبة بين التعلم يونس محمود الحكومية الإسلامية بالجامعة دهرمسرايا الطلبة رابطة والدعوة، الدين أصول كلية. الإسلامي، النفس علم دراسة ب زمامج. "بات و سدنغكار بات و سدنغكار يونس محمود الحكومية الإسلامية بالجامعة خلال من السلوك في تغيير إحداث أجل من الفرد به يقوم جهداً أو عملية التعلم يُعدُّ أكثر نُسهلً ال تكنولوجيا يا أصد بحت العصر، وتطور ال تكنولوجيا التقدّم ومع الخبرة في أيضاً تأثر ليه ال تكنولوجيا التطور هذا أنّ غير. وال تعلم ال تعلم عمليّة فأكثر إيجابيّة آثار ل تكنولوجيا ال جامعة، طلبة أو ساطف في بالتعلم الطلاب اه تمام إلى الوصول سهولة لطلاب ال تكنولوجيا يأتّيح الإيجابيّة، ال ناحية ف من وسلبية إلى الطلاب بعض يحرّف قد ال سلبيه، ال ناحية من أمّا. ال تنوع المعلومات مصادر يؤدّي ما وغالباً. الإن ترزت عبر القمر مثل الأخلاقية والمعايير ل لقيم مخالفة ممارسات مسنوى وانخفاض الدراسة، وقت تقلص إلى الطلاب بين الإلكتروني القمر ال فروق معرفة إلى ال بحث هذا يهدف هنا ومن الأكاديميّة الدافعية وضعف ال تركيز، لا والذين الإلكتروني القمر يمارسون الذين الطلاب بين بالتعلم الهم تمام مسنوى في الحكومية الإسلامية يونس محمود بالجامعة دهرمسرايا الطلبة رابطة إطار في يمار سونه بات و سدنكر

طلاب 100 ال بحث عينة وب لغت. (t) باختبار المقارن الكمي المنهج ال بحث هذا سخدم يونس محمود الحكومية الإسلامية بالجامعة في دهرمسرايا الطلبة رابطة من لا طالباً 50 والإن ترزت عبر القمر يمارسون طالباً 50 تضم حيث بات و سدنغكار، "ال يكرت" مقاييس باستخدام ال استبيان خلال من ال بيانات جمع تم وقد يمار سونه ال تجانس، واختبار وال ثبات الصدق اختبار بواسطة ال بيانات تحليل تم بينما بين ال تعلم دافعية في الفروق لمعرفة ال فرضي الاختبار إلى إضافة الطلبة من المجموعتين

ال تعلم دافعية في فروق ال بحث هذا ن تأدج أظهرت ال فرضية، على بناء رابطة في يمار سونه لا والذين الإن ترزت عبر القمر يمارسون الذين الطلبة بين رُفضت وب ال تالي. $(P = 0,622 > 0,05)$ ال الاحتمال قيمة بلغت حيث دهرمسرايا، طلبة بينما ال تعلم، دافعية في فروق وجود على نص ال تي (Ha) ال بديلة ال فرضية دافعية في فروق ال لأنه على نص ال تي (H0) ال صدق ال فرضية قُبلت في يمار سونه لا والذين الإن ترزت عبر القمر يمارسون الذين الطلبة بين ال تعلم بات و سدنغكار يونس محمود الحكومية الإسلامية بالجامعة دهرمسرايا الطلبة رابطة

الافتتاحية لكلمات: الإن ترزت عبر القمر دهرمسرايا، رابطة الطلبة ال تعلم، دافعية

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	
LEMBAR KEASLIAN SKRIPSI	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
ملخص.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Penelitian	13
C. Batas Penelitian	13
D. Perumusan Penelitian	13
E. Tujuan Peneltian.....	13
F. Manfaat dan Luaran Peneltian.....	14
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Landasan Teori	15
1. Minat belajar	15
2. Judi Online	25
3. Mahasiswa.....	32
B. Penelitian Relevan	34
C. Kerangka Berpikir	37
D. Hipotesis	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
C. Populasi dan Sampel.....	39
D. Defenisi Operasional	40
E. Pengembangan Instrumen.....	41

F. Validitas dan Reliabilitas	44
G. Teknik Pengumpulan Data	49
H. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Deskripsi Data	52
B. Deskriptif Data	52
C. Deskripsi Data	52
D. Pengujian Prasyarat Analisis	66
E. Uji Independen Sample t - test	68
F. Pembahasan	70
BAB V PENUTUP	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Implikasi	76
C. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Populasi Mahasiswa IMDHA	40
Tabel 3. 2 Tabel Respon Skala Likert	42
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi <i>Blueprint</i> Penelitian Minat Belajar	43
Tabel 3. 4 Tingkat Reliabilitas <i>Rule of Thumb</i>	46
Tabel 3. 5 Hasil Reliabilitas	46
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi <i>Blueprint</i> Penelitian Minat Belajar Setelah Uji Reliabilitas.	47
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi <i>Blueprint</i> Penelitian Minat Belajar	48
Tabel 3. 8 Respon Pernyataan Skala Likert	50
Tabel 4. 1 Deskripsi Data Penelitian Skala Minat Belajar	52
Tabel 4. 2 Persentase Kategorisasi Skor Variabel Minat Belajar	54
Tabel 4. 3 Kategorisasi Skor <i>Minat Belajar</i> Pada Mahasiswa Dhamasraya	55
Tabel 4. 4 Kategorisasi yang bermain judi online	60
Tabel 4. 5 Kategorisasi yang tidak bermain judi online	62
Tabel 4. 6 Persentase Skor Per Indikator Skala Minat Belajar	64
Tabel 4. 7 Kategori Interval Persentase Skor	65
Tabel 4. 8 Persentase Skor Minat Belajar Per Aspek	66
Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas Minat belajar	67
Tabel 4. 10 Hasil Uji Independen Sampel T – Test	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	37
Gambar 4. 1 Diagram Skor <i>Minat Belajar</i> Pada Ikatan Mahasiswa Dharmasraya Yang Bermain Judi Online	58
Gambar 4. 2 Diagram Skor Minat Belajar Pada Ikatan Mahasiswa Dharmasraya Yang Tidak Bermain judi Online.....	58
Gambar 4. 3 Diagram Keseluruhan Skor <i>Minat Belajar</i> Pada Mahasiswa Dhamasraya	59

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat sehingga dapat memengaruhi kehidupan banyak orang. Berbagai bentuk perkembangan teknologi salah satunya yaitu internet. Internet dapat diakses dengan mudah menggunakan media elektronik yang canggih di masa sekarang. Berbagai macam manfaat internetpun sangat banyak untuk kehidupan manusia. Seseorang dapat menggunakan internet untuk beraktifitas, bersosialisasi, bekerja, mencari hiburan seperti permainan, belanja kebutuhan, hingga belajar (Ratminingsih, 2020).

Internet memberi dampak positif dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan adanya internet, komunikasi dapat lebih cepat tersampaikan dan pekerjaan juga lebih efektif. Internet dapat digunakan sebagai media pembelajaran sehingga masyarakat pengguna internet menjadi pintar dan mandiri (Tanjung et al., 2022). Internet dapat berdampak positif apabila dalam penggunaannya ada pengendalian dan pengelolaan yang baik dari penggunaannya (Rudianto et al., 2019). Tanpa adanya pengendalian dan pengelolaan yang baik, tidak sedikit dampak negatif yang didapatkan dari penggunaan internet. Melalui internet, seseorang dapat melakukan game *online* sehingga menyebabkan kecanduan. Dampak negatif lainnya yaitu penyalahgunaan internet untuk berjudi *online*, membuka situs porno, penipuan, cyber bullying, pelanggaran hak cipta seperti menyebarkan virus, membuat remaja malas dan jarang bergaul, mengabaikan kewajiban pada Tuhan Yang Maha Esa, pergaulan bebas, bahkan melakukan pencurian data (Tanjung et al., 2022).

Perjudian di Indonesia termasuk salah satu *delict* yang sulit diberantas. Hingga saat ini, perjudian masih marak terjadi di tengah-tengah masyarakat, bahkan masih terus berkembang seiring dengan perkembangan masyarakat. Terkhususkan dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan

komunikasi. Telah terjadi banyak penggerebekan dan penangkapan bagi pelaku perjudian dan penjatuhan sanksi yang cukup berat, namun belum membawa efek jera bagi masyarakat untuk tidak melakukan praktek perjudian. Secara psikologis dapat dikatakan bahwa ketekunan dalam kejahatan adalah ketekunan pula didalam kebiasaan. Perjudian masih menjadi kegiatan yang dianggap lumrah oleh sebagian masyarakat untuk dijadikan sebagai permainan pengisi waktu kosong, atau bahkan dijadikan sebagai pencaharian (Suharya, 2019).

Tinginya kasus judi *online* dapat dilihat dari Kontan.co.id, Tercatat, sejak 2018 sampai 22 Agustus 2022, Kominfo telah menutup 566.332 konten yang terindikasi memiliki unsur perjudian di Tanah Air. Khusus selama 2022 berjalan, Kominfo sudah memblokir 118.320 konten judi *online*. Terkhusus pada tahun 2022, dikutip dari Kontan.co.id, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) pada Januari hingga Agustus telah membekukan 400 rekening yang diduga kuat berhubungan dengan kegiatan judi *online*, dan total nominal yang dihentikan lebih dari 800 milyar rupiah. Selain itu, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mengidentifikasi bahwa sebanyak 2.761.828 masyarakat atau sekitar 2,7 juta orang terlibat dalam judi *online* sejak tahun 2017-2022, mayoritas atau sebanyak 2.190.447 (2,1 juta) diantaranya yang melakukan judi *online* merupakan golongan warga berpenghasilan menengah kebawah dan didominasi oleh pelajar, mahasiswa, serta ibu rumah tangga. Berdasarkan hasil dari google form yang disebar pada tanggal 11 maret 2023 hingga 30 maret 2023, dari total responden yang berjumlah 79 orang yang berasal dari berbagai jurusan di UMS dan terdiri dari 27 orang berjenis kelamin laki-laki, dan 52 berjenis kelamin perempuan, sebanyak 76 mahasiswa mengetahui tentang adanya judi *online*, dan 3 orang menyatakan tidak. sebanyak 39 mahasiswa mengetahui judi *online* melalui wibesite, 34 mahasiswa mengetahui judi *online* melalui teman sebaya, dan dari 79 responden, sebanyak 24 mahasiswa berada di lingkungan yang aktif bermain judi *online*. dari 22 responden, sebanyak 12 mahasiswa bermain judi *online* sedikitnya 1 kali dalam seminggu, dan 10 yang lainnya bermain lebih dari satu kali dalam

seminggu, kemudian dari 20 responden, sebanyak 11 mahasiswa yang melakukan deposit selama kurang dari setahun, 7 mahasiswa yang sudah melakukan deposit selama 1-2 tahun, dan 2 mahasiswa yang melakukan deposit selama lebih dari 3 tahun. dari 79 responden, 12 di antaranya pernah menang dalam melakukan judi *online*, serta dari 79 responden, 11 di antaranya tetap melakukan deposit untuk judi *online* meskipun kalah atau *rungkad*.

Awalnya orang mengakses *game online*, selanjutnya karena rasa penasaran dan rasa ingin tahu, para remaja mengikuti permainan judi *online*. Perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya (Kartono, 2014). Ketidakpastian hasil tersebut, memunculkan banyak angan-angan yang terkadang meleset dari harapan dan memunculkan ketegangan yang berbeda dalam setiap penjudi (Asriandi, 2020).

Risnawati, Prakoso dan Prihatmi (2015) mengemukakan pengaruh perkembangan informasi teknologi dan komunikasi saat ini berdampak terhadap model permainan judi sampai dengan cara pembayarannya. Dalam melaksanakan perjudian *online*, umumnya prosedur yang diikuti adalah dengan melakukan penyetoran uang terlebih dahulu dan membuat akun pribadi yang digunakan untuk bermain secara mandiri. Para penjudi diwajibkan melakukan deposit ke akun mereka sebelum memulai perjudian *online* dengan cara mentransfer sejumlah uang kepada admin situs judi sebagai modal awal. Ketika berhasil menang, uang yang dipertaruhkan akan dikembalikan melalui transfer bank, namun jika kalah, uang tersebut akan habis tanpa sisa.

Para pengguna internet dapat mengakses situs-situs yang menyediakan permainan-permainan judi tersebut seperti Pokerdewa.com, Paigowpokeronline.net dan tangkas88.com. Hadirnya permainan judi *online* sebagai perkembangan teknologi yang negatif dibidang elektronik perlu disikapi dari berbagai sudut karena dampaknya dikembalikan lagi kepada

penggunanya. Apa dan bagaimana dampak yang terjadi terhadap penggunaan judi *online* akan tampak jelas ketika mereka telah menyadari bahwa kerugian yang dirasakan sangatlah besar bagi dirinya. Beberapa contoh yang dapat dilihat pada kaum remaja pengguna judi *online* adalah terkurasnya uang jajan dan terpaksa harus menahan lapar di sekolah, selain itu ada juga mahasiswa yang harus menjual laptop dikarenakan kalah bermain judi. Banyak sekali hal-hal negatif yang ditimbulkan akibat bermain judi *online* tersebut. Sudah menjadi tragedi di dunia maju, dimana segala sesuatu hampir dapat dicapai dengan ilmu pengetahuan, sehingga hilangnya keyakinan beragama dan pengatur moral yang dimiliki seseorang (Lucky Aldyano dkk., 2013).

Menurut Kartono (2014) perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. Ketidak pastian hasil tersebut, memunculkan banyak angan-angan yang terkadang meleset dari harapan dan memunculkan ketegangan yang berbeda dalam setiap penjudi.

Menurut Onno W. Purbo, yang disebut sebagai judi *online* atau judi melalui internet (internet gambling) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau kasino melalui internet. Oline game yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uang melalui internet. Para penjudi akan diharuskan untuk melakukan deposit dimuka sebelum dapat melakukan judi *online*. Hal ini berarti harus melakukan transfer sejumlah uang kepada admin website judi sebagai deposit awal. Setelah mengirim uang maka akan mendapatkan sejumlah koin untuk permainan judi. Jika menang maka uang hasil taruhan akan dikirimkan lewat transfer bank dan jika kalah maka koin akan berkurang.

Berjudi secara luas dianggap sebagai tindakan ilegal yang terlarang. Undang-undang telah mengatur perjudian sebagai kegiatan kriminal, baik sebagai tindak pidana berjudi atau turut serta dalam perjudian, yang diatur

dalam Pasal 542 KUHP. Namun, berdasarkan perubahan dalam UU No. 7 tahun 1974 mengenai penertiban perjudian, Pasal 2 ayat (4) telah mengubah sebutannya menjadi Pasal 303 bis KUHP. Pasal 303 ayat (3) KUHP yang telah diubah tersebut menggambarkan permainan judi sebagai suatu aktivitas dimana kemungkinan memperoleh keuntungan bergantung pada keahlian individu, termasuk segala bentuk pertarungan pada hasil perlombaan atau permainan lainnya, yang tidak dilakukan oleh mereka yang terlibat dalam lomba atau permainan tersebut. Perjudian melalui internet diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU No. 11 Tahun 2008 atau yang dikenal sebagai UU ITE. Pasal ini secara jelas menyatakan bahwa setiap individu yang dengan sengaja dan tanpa izin menyebarkan, mentransmisikan, atau membuat informasi elektronik atau dokumen elektronik yang terkait dengan perjudian dapat dikenai sanksi. Ancaman bagi pelanggaran ini diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE, yang mengancam dengan hukuman penjara maksimal 6 tahun dan denda hingga Rp 1 miliar bagi pelaku judi *online* berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Dengan ketentuan tersebut, pihak yang terlibat dalam perjudian daring dapat ditindak secara hukum.

Demikian juga Al-Quran juga mengharamkan judi seperti dalam surat Al-Maidah ayat 90-91 yang artinya: *“Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; Maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu)”* (Q.S. Al-Maidah 90-91). Dalam ayat tersebut dijelaskan akan hakikat perjudian yang termasuk dalam perbuatan setan yang berdampak pada penurunan iman sehingga menjauhkan diri dari Allah, dan menjerumuskan manusia kepada perbuatan buruk, Islam sendiri melarang judi *online* karena mengandung akad yang tidak jelas dan mengandung unsur penipuan.

Pelaku judi *online* berasal dari berbagai latar belakang, salah satunya adalah judi *online* di kalangan masyarakat terdidik, dimana masyarakat terdidik adalah mereka yang menyumbangkan ide, gagasan, serta strategi yang dimiliki untuk kepentingan dan kesejahteraan masyarakat, terutama di lingkup lingkungan sosial di sekitarnya (Pasiore & Nur, 2021) terutama di kalangan mahasiswa, karena mahasiswa memiliki andil besar dalam memegang kendali di masa depan, hal ini didukung oleh penelitian Utami (2022) yang menyatakan bahwa mahasiswa dengan bekal intelektualitas, kreatifitas, kepercayaan diri, dan semangat pengabdian terhadap masyarakat berperan sebagai agen perubahan akan kehidupan yang lebih baik.

Menurut Soleman (2008) sebagian besar permainan judi *online* hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan *online*. Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Selain sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos terkadang juga sampai menghindari pekerjaan.

Judi sendiri merupakan perilaku yang digemari oleh masyarakat karena dipandang dapat memberikan keuntungan, padahal berlaku sebaliknya, hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Azmia (2021) yang menjelaskan bahwa judi adalah salah satu jenis penyimpangan social, hal ini dikarenakan pelaku rela melelang hartanya untuk keuntungan tidak menentu. Judi *online* memiliki dimensi khusus dibandingkan judi konvensional, yaitu dilakukan menggunakan media berupa gawai atau *smartphone*, hal ini sesuai dengan ungkapan Adelia (2020) yang mengemukakan bahwa praktik judi *online* dengan media internet, judi *online* tidak terikat waktu dan tempat, berbeda dengan judi konvensional yang dalam praktiknya harus datang ke suatu tempat perjudian atau bandar, permainan judi *online* ini cukup mejadi tren dikalangan terdidik, terlebih di kalangan mahasiswa.

Mahasiswa merupakan peserta didik pada jenjang perguruan tinggi. Pengertian mahasiswa dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) adalah siswa belajar yang belajar pada perguruan tinggi (Depdiknas, 2012). Sementara itu perguruan tinggi merupakan lembaga pendidikan yang secara formal disertai tugas dan tanggung jawab mempersiapkan mahasiswa dengan tujuan pendidikan tinggi (Wulan dan Abdullah, 2016:56).

Dimana saat sekarang ini banyak sekali mahasiswa yang terlibat bermain judi *online* yang mempengaruhi terhadap banyak hal, diantara banyak hal ini salah satunya adalah minat belajar. sehingga beberapa ahli pendidikan dan psikologi telah mengidentifikasi beberapa perbedaan potensial yang terjadi (Asriadi, 2021). mahasiswa yang tidak terlibat dalam perjudian *online* cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih intrinsik, didorong oleh minat dan keinginan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka. Di sisi lain, siswa yang terlibat dalam perjudian *online* memiliki motivasi belajar yang lebih rendah karena fokus mereka lebih tertuju pada aktivitas judi. mahasiswa yang tidak bermain judi *online* lebih mampu mempertahankan konsentrasi yang lebih baik dalam pembelajaran karena tidak terganggu oleh aktivitas perjudian yang membutuhkan waktu dan perhatian mereka. Sementara itu, siswa yang terlibat dalam perjudian *online* memiliki kesulitan dalam mempertahankan fokus mereka pada pembelajaran karena gangguan yang disebabkan oleh keinginan untuk berjudi. Siswa yang tidak bermain judi *online* lebih cenderung menggunakan waktu luang mereka untuk aktivitas yang mendukung pembelajaran, seperti membaca, belajar, dll.

Judi *online* secara umum memiliki dampak negative bagi para pelakunya terlebih di kalangan mahasiswa, hal ini sesuai dengan ungkapan Nugraha (2022) yang menyebutkan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam judi *online* cenderung mengalami penurunan dalam prestasi akademik karena mengabaikan perkuliahannya demi bisa bermain judi *online*.

Ferly (2023) juga menambahkan bahwa efek buruk dari perilaku judi *online* di kalangan mahasiswa adalah kerugian secara materi sehingga menimbulkan efek menyimpang lainnya seperti *pinjol*, menggadaikan

barangnya, bahkan uang kuliahnya, nilai religiusitas pun kian menurun karena ketika memenangkan perjudian akan digunakan untuk mabuk-mabukan.

Pelaksanaan pendidikan melibatkan proses pembelajaran, selama proses pembelajaran yang didapat oleh mahasiswa sama dan merata, namun hasil dari pembelajaran tersebut berbeda pada setiap mahasiswa. Hal ini terjadi karena faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa dalam belajar, salah satu faktor tersebut ialah minat belajar. Minat seseorang terhadap proses pembelajaran tidak muncul dengan sendirinya, melainkan banyak faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat. Salah satu faktor yang dapat membangkitkan minat adalah faktor bahan pembelajaran yang akan diajarkan kepada mahasiswa. Bahan pembelajaran yang menarik mahasiswa, akan sering dipelajari oleh mahasiswa yang bersangkutan, dan sebaliknya bahan pembelajaran yang tidak menarik minat mahasiswa tentu akan dikesampingkan oleh mahasiswa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Depdiknas (2007) minat berarti “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu”. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang.

Hal ini dapat terjadi karena dengan bermain permainan judi *online*, individu menjadi acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wibowo, 2013) bahwa adapun dampak yang muncul dan disadari oleh para pelaku judi *online* ini, antara lain mereka menjadi ketagihan dan ingin terus bermain judi *online*. Selain itu ada yang merasa bahwa karena keseringannya bermain judi *online* yang mengacu pada pertandingan hingga pagi hari, maka bagi mereka hal tersebut mengganggu aktifitas belajar mereka yang mempengaruhi mahasiswa yang mengakibatkan menurunnya minat belajar yang diakibatkan beberapa faktor salah satunya faktor bermain judi *online* karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja terutama saat berkumpul dengan kawan sebayanya.

Perubahan perilaku mahasiswa dapat dilihat dari penelitian relevan yang dilakukan (Ardiansah Fathurohman Nawawi dan Nina Yuliana.,2024) perubahan perilaku mahasiswa yang bermain judi *online* terlihat ketika

mahasiswa mempunyai uang saku digunakan untuk bermain judi *online* yang disebabkan oleh kecanduan, dulu, ketika mahasiswa memegang uang seratus ribu mereka biasanya pergi ke coffeshop atau membeli makanan, namun sekarang realitanya yaitu Ketika mereka memegang uang serratus ribu, mereka akan melakukan deposit untuk bermain judi *online* slot, bermain judi *online* setiap ada waktu luang, perubahan pola hidup karena terlalu sering bermain judi *online* hingga larut malam, prestasi akademik menjadi menurun sebab fokus dan sudah kecanduan bermain judi *online* slot, dan melakukan utang kepada teman atau pinjaman *online*, sehingga mereka biasanya terlilit pinjol atau pinjaman *online* karena meminjam uang dan dialihkan untuk judi *online* slot.

Sehingga mempengaruhi minat belajar pada mahasiswa. Minat belajar menurut Clayton Aldelfer dalam Nashar adalah kecenderungan mahasiswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin. Nashar (2014). Berdasarkan definisi para ahli dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu energi kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan dalam belajar. Minat belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan, namun juga bergantung pada penguasaan dalam pembelajaran, yang fokusnya adalah mempelajari hal baru dengan perasaan senang, memberikan perhatian, ketertarikan dalam belajar, keterlibatan dalam belajar dan fokusnya adalah mendemonstrasikan atau memperlihatkan kemampuan kita pada orang lain.

Menurut Slameto (2013) menyatakan beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar mahasiswa, yaitu faktor intern terdiri dari faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh, faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan, dan kesiapan. Sedangkan faktor ekstern terdiri dari faktor keluarga, seperti cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, dan latar belakang kebudayaan. Faktor lingkungan perkuliahan, seperti metode mengajar dosen, kurikulum, relasi dosen dengan mahasiswa, relasi mahasiswa dengan mahasiswa, alat pembelajaran, waktu perkuliahan, standar penilaian atas ukuran, keadaan gedung, dan tugas kuliah.

Mahasiswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang hasil belajar semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar mahasiswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar mahasiswa. Jika minat belajar mahasiswa kurang baik, maka mahasiswa akan merasa malas belajar sehingga akan berdampak pada prestasi yang kurang optimal.

Berdasarkan fenomena yang peneliti temukan dilapangan judi online yang marak dikalangan mahasiswa berdampak negatif terhadap minat belajar kemudahan akses internet mengakibatkan mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain judi online dari pada belajar.hal ini menimbulkan penurunan motivasi akademik, keterlambatan dalam penyelesaian tugas, hingga berkurang kehadiran di kelas akibatnya mahasiswa merasa minatnya untuk belajar berkurang hal. ini diperkuat dengan wawancara pada beberapa orang subjek mahasiswa.

Berdasarkan teori yang peneliti dipaparkan oleh teori minat belajar Pintrich & Schunk (2017) mengatakan bahwa mahasiswa yang bermain judi online lebih menilai judi sebagai aktivitas bernilai (value) dan lebih terlibat secara emosional sehingga minat belajar lebih rendah dibandingkan yang tidak bermain judi online.

Setelah peneliti melakukan wawancara awal pada beberapa orang mahasiswa yang pernah bermain judi *online* dan beberapa mahasiswa yang tidak bermain judi *online* dengan hasil wawancara pada beberapa mahasiswa ini peneliti mendapatkan sebuah perberbedaan antara beberapa mahasiswa ini yang berkaitan dengan judul peneliti.(Wawancara pertama yang peneliti lakukan pada tanggal 6 maret 2024)

Pada Mahasiswa yang berinisial WU.WU mengatakan awal mula WU melakukan Judi *online* pada satu tahun yang dulu. WU mengaku pada awalnya bermain judi *online* ini hanya untuk mengisi waktu luang saja, tapi lama-kelamaan WU merasa dirinya sudah mulai ketagihan dan akhirnya WU hampir bermain judi *online* setiap hari, terutama saat malam hari setelah kuliah atau ketika adanya waktu luang. dan karna WU hampir bermain judi *online* setiap hari WU mengatakan bahwa WU merasa bahwa dampak judi

online ini membawa dampak buruk bagi dirinya sebagai mahasiswa WU merasa selama bermain judi *online* ini WU merasa sulit untuk fokus pada studi dan sering kali WU merasa lelah di kelas karena bergadang bermain judi *online*. Tugas-tugas kuliahnya jadi sering tertunda, dan WU juga mulai merasa kurangnya motivasi untuk belajar. WU sering merasa terburu-buru dan tidak bisa konsentrasi pada materi kuliahnya.

Wawancara yang ke dua pada tanggal 7 maret 2024 pada mahasiswa inisial JZ Pada saat wawancara peneliti Jz mennceritakan bermain judi *online* mempengaruhi minat belajar terhadap mahasiswa JZ mahasiswa JZ mengatakan bahwa ketika JZ kalah dalam bermain judi *online* dia merasa malas untuk pergi kuliah dan merasa semenjak JZ bermain judi *online* dia merasa sering malas-malasan untuk melakukan aktivitas tentang perkuliahan dia merasa judi *online* mengalihkan perhatian terhadap kegiata akademis dan menurunkan motivasinya untuk belajar dan suka menunda mengerjakan tugas kuliahnya karna keasyikan bermain judi *online* JZ juga mengataka sering ditegur oleh teman-temanya atas prilaku yang sering bermain judi *online* namun JZ sering mengacuhkan tergurun temanya tersebut dan tetap bermain judi *online* walaupun JZ sadar bahwa hal yang dia lakukan adalah salah JZ mengaku awalnya JZ coba-coba bermain judi *online* namun karna terus-terusan bermain judi *online* dia merasa sulit untuk berhenti dia merasa dirinya terjebak dalam lingkaran tersebut JZ mengakui sering mengahabis waktu untuk bermain judi *online* dari pada belajar dan JZ merasa judi *online* mengganggu fokusnya dan mengurangi minat terhadap pelajaran JZ juga mangaku kadang-kadang tidak menyelesaikan tugas-tugasnya tepat waktu karna manghabiskan waktu untuk bermain judi *online*.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara pada mahasiswa inisial S yang tidak bermain judi *online* pada tanggal 8 maret 2024 mahasiswa S mengatakan dia sangat semangat dalam menjalankan kewajibannya sebagai mahasiswa bagi mahasiswa S dia lebih mementingkan soaal perkuliahanya ketimbang hal yang tidak penting mahasiswa S mengatakan setiap pagi dia sangat semangat dan merasa senang untuk pergi kuliah dan ketika didalam kelas mahasiswa S fokus memperhatikan apa yang dijelaskan oleh dosenya

ketika ada materi yang tidak mengerti mahasiswa S akan bertanya apa yang baginya yang tidak paham dalam materi tersebut dan akan menacatat dalam buku catatannya agar mudah mencarinya ketika belajar dirumah, mahasiswa S juga mengatakan ketika ada tugas yang diberikan dosen mahasiswa S akan mengerjakannya dengan cepat agar tidak lupa dan tugasnya tidak menumpuk mahasiswa S juga mengatakan jika tugasnya telah selesai dikerjakan dia merasa senang akan hal tersebut dan tidak merasa terpaksa dalam melakukan aktivitasnya sebagai mahasiswa.

Dan selanjutnya peneliti melakukan wawancara pada mahasiswa inisial A pada tanggal 9 maret 2024 mahasiswa A mengatakan bahwa menurutnya bermain judi *online* adalah sesuatu yang dapat membawa dampak buruk bagi setiap orang yang melakukan judi *online* tersebut.

Mahasiswa A juga mengatakan bahwa banyak hal yang positif yang dapat kita lakukan selain bermain judi *online* tersebut. Mahasiswa A adalah seseorang yang tidak terpengaruh oleh game judi *online* tersebut, ia adalah seorang mahasiswa yang seperti umumnya yang hanya fokus mendahului kepentingan tentang perkuliahannya contohnya mahasiswa A mengatakan selalu bersemangat untuk berangkat kuliah tanpa ada rasa malas dan rasa terpaksa, mahasiswa A juga mengatakan ia sangat takut nilai kuliahnya jelek dari karena itu mahasiswa A selalu mengerjakan tugas-tugas kuliahnya supaya nilainya tidak rendah dan tidak mengulang disemester selanjutnya. Ia merasa cemas kalau ada tugas yang belum dikerjakan sehingga ia tidak menunda waktu untuk mengerjakan tugas tersebut.

Berdasarkan wawancara di atas dapat dijelaskan bahwa terdapat adanya perbedaan antara minat belajar mahasiswa yang bermain judi *online* dan mahasiswa yang tidak bermain judi *online* ini menjadi faktor utama adanya perbedaan minat belajar mahasiswa Ikatan Mahasiswa Dharmasraya. Fomena ini menarik peneliti untuk mengangkat fonemena ini ke dalam judul penelitian yang berjudul **Perbedaan Minat Belajar Mahasiswa Yang Bermain Judi *Online* Dan Yang Tidak Bermain Judi *Online* Pada Mahasiswa Ikatan Dharmasraya Di Universitas Mahmud Yunus**

Batusangkar dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi informasi dan menjadi pengetahuan bagi pengiat masyarakat nantinya.

B. Identifikasi Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dibuat identifikasi masalah. Identifikasi masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Perbedaan tingkat konsentrasi mahasiswa yang terlibat dalam Judi *online* dan yang tidak terlibat bermain judi *online*.
2. Judi *Online* mempengaruhi Fokus dan minat belajar mahasiswa yang bermain judi *online*.
3. Perbedaan minat belajar pada mahasiswa yang bermain judi *online* dan yang tidak bermain judi *online*.
4. Dampak negatif yang ditimbulkan bagi mahasiswa yang bermain Judi *online*
5. Judi *online* mempengaruhi kemampuan mahasiswa terhadap kebutuhan akademik.

C. Batas Penelitian

Berdasarkan indetifikasi masalah di atas, membatasi masalah penelitian ini yaitu Perbedaan Minat Belajar Mahasiswa Yang Bermain Judi *Online* Dan Yang Tidak Bermain Judi *Online* Pada Ikatan Mahasiswa Dharmasraya Di Universitas Mahmud Yunus Batusangkar.

D. Perumusan Penelitian

Berdasarkan batas masalah yang telah dibuat, maka bisa ditentukan rumusan masalahnya. rumusan masalah yang akan diteliti dari penelitian ini adalah Perbedaan Minat Belajar Mahasiswa Yang Bermain Judi *Online* Dan Yang Tidak Bermain Judi *Online* Pada Ikatan Mahasiswa Dharmasraya Di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

E. Tujuan Peneltian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Perbedaan Minat Belajar Mahasiswa Yang Bermain Judi *Online* Dan Yang Tidak Bermain Judi

Online Pada Ikatan Mahasiswa Dharmasraya Di Universitas Islam Negeri
Mahmud Yunus Batusangkar.

F. Manfaat dan Luaran Penelitian

1. Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis

Hasil penelitian dapat ini dapat memberikan dan menambah wawasan terkait adanya perbedaan minat belajar pada mahasiswa yang bermain judi *online* dan tidak bermain judi dikalangan mahasiswa.

b. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran informasi terkait adanya perbedaan minat belajar pada mahasiswa yang bermain judi *online* dan tidak bermain judi *online*.

2. Luaran Penelitian

Luaran penelitian yakni akan dijadikan artikel yang akan ditebitkan di Jurnal Ilmiah National/International. atau diseminarkan dalam forum seminar Nasional/International. Artikel ini dapat menjadi sumber bacaan bagi para pembaca dan juga bagi yang membutuhkan

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Minat belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah apa yang disebutnya sebagai *subject-related affect*, yang di dalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran”. Minat senantiasa berpindah-pindah namun demikian ia menghendaki keaktifan. Ia kerap kali mendasar kegiatan-kegiatannya atas pilihannya sendiri dan dapat lebih suka mengusahakan sesuatu tertentu daripada yang lainnya (Fauziah, 2017). Minat tidak hanya didasarkan pada kegiatan kegiatan yang disukai dan dipilih sendiri oleh seseorang, melainkan minat juga didasarkan pada kesadaran seseorang terhadap suatu objek. Hal tersebut dijelaskan oleh Arikunto (2016), minat adalah kesadaran seseorang terhadap suatu objek, suatu masalah atau situasi yang mengandung kaitan dirinya.

Minat yang dimiliki oleh seseorang merupakan suatu hal yang bersumber dari perasaan yang berupa kecenderungan terhadap suatu hal sehingga menimbulkan perbuatan-perbuatan atau kegiatan-kegiatan tertentu sehingga minat dapat dikatakan sebagai sebuah perasaan yang berkeinginan kuat terhadap suatu hal dan tidak hanya didasari pada kesadaran terhadap suatu kegiatan (Pratiwi, 2017).

Menurut Hamalik (2017) berpendapat bahwa minat (motivasi) adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Tanpa adanya tujuan, orang tidak akan berminat (motivasi) untuk berbuat sesuatu. Selain itu, Minat adalah kecenderungan dari kegiatan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu dan hal ini memberikan gambaran bahwa sebuah rasa minat terhadap suatu objek harus didasarkan pada keinginan yang kuat dan bukan hanya berdasar keinginan yang biasa atau kurang kuat (Syah, 2017).

Hurlock (2006) minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan, mereka merasa berminat. Hal ini kemudian mendatangkan kepuasan, bila kepuasan berkurang minatpun berkurang.

Winkel (2014) menyatakan “belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan, pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat relative konstan dan berbekas”.

Berdasarkan pengertian minat belajar diatas, dapat disimpulkan minat terhadap pembelajaran didasarkan pada banyak hal dan kesemuanya saling berhubungan. Minat belajar merupakan *subject related effect* yang artinya minat dalam belajar diperoleh melalui kegiatan-kegiatan yang paling diminati dan sering dilakukan oleh seseorang sehingga dengan banyaknya intensitas kegiatan yang sering dilakukan tersebut dapat membuat minat belajar seseorang menjadi muncul.

b. Aspek-aspek Minat belajar

Menurut Pintrich dan Schunk (2017) mengemukakan bahwa minat belajar memiliki 5 aspek yaitu :

1) Sikap umum terhadap aktivitas

Sikap umum terhadap aktivitas (*general attitude toward the activity*), merupakan sebuah perasaan suka atau tidak suka, setuju atau tidak setuju terhadap suatu aktivitas. Umumnya terhadap sikap positif atau menyukai aktivitas.

2) Kesadaran spesifik untuk menyukai aktivitas

Kesadaran spesifik untuk menyukai (*specific conciused for or living the activity*), yaitu memutuskan untuk menyukai aktivitas atau objek.

3) Merasa senang dengan aktivitas

Merasa senang dengan aktivitas (*enjoyment the activity*), yaitu individu merasa senang dengan segala hal yang berhubungan dengan aktivitas yang diminatinya.

4) Aktivitas tersebut mempunyai arti atau penting bagi individu

Aktivitas tersebut mempunyai arti atau penting bagi individu (*personal importance or significance of the activity to the individual*), diartikan bahwa aktivitas yang dilakukan seseorang secara intens dan terus menerus dilakukan karena aktivitas tersebut memiliki kesan positif dan sangat penting untuk kehidupan orang yang menjalankannya. Biasanya jika aktivitas ini tidak dilakukan maka orang tersebut akan merasa kehilangan sesuatu yang berharga dalam kesehariannya.

5) Berpartisipasi dalam aktivitas

Berpartisipasi dalam aktivitas (*reported choice of a participant in the activity*) yaitu individu memilih atau berpartisipasi dalam aktivitas.

Pintrich dan Schunk (2017) menyatakan bahwa minat belajar terdiri dari lima aspek utama yang saling berkaitan dalam membentuk ketertarikan seseorang terhadap suatu aktivitas. Aspek pertama adalah sikap umum terhadap aktivitas, yaitu perasaan suka atau tidak suka terhadap sebuah kegiatan secara umum. Sikap ini kemudian berkembang menjadi kesadaran spesifik untuk menyukai aktivitas, di mana individu secara sadar memutuskan untuk menyukai aktivitas tersebut. Ketika seseorang sudah menyukai, ia akan merasa senang dengan aktivitas yang dijalankan, sehingga segala hal yang berkaitan dengan aktivitas tersebut memberikan rasa kepuasan. Minat yang kuat juga membuat aktivitas tersebut memiliki arti atau penting secara pribadi, sehingga menjadi bagian yang bernilai dalam kehidupan individu. Akhirnya, aspek minat diwujudkan dalam partisipasi nyata dalam aktivitas, di mana individu secara sukarela memilih dan terlibat langsung dalam kegiatan tersebut. Kelima aspek ini menunjukkan

bahwa minat belajar bukan hanya sekadar perasaan suka, tetapi mencakup kesadaran, makna, dan keterlibatan aktif dalam suatu aktivitas.

Menurut Hurlock (2006) aspek minat belajar terdapat tiga jenis yaitu :

1) Aspek Kognitif

Aspek kognitif didasari pada konsep perkembangan di masa kanak-kanak mengenai hal-hal yang menghubunginya dengan minat.

2) Aspek Afektif

Aspek afektif atau emosi yang mendalam merupakan konsep yang menampakan aspek kognitif dan minat yang ditampilkan dalam sikap terhadap aktifitas yang diminatinya.

3) Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik lebih mengorientasikan pada proses tingkah laku atau pelaksanaan, sebagai tindak lanjut dari nilai yang didapat melalui aspek kognitif dan diinternalisasikan melalui aspek afektif sehingga mengorganisasi dan diaplikasikan dalam bentuk nyata melalui aspek psikomotorik.

Menurut Djamarah (Nila, 2019) mengungkapkan bahwa minat dapat diekspresikan anak didik melalui :

1) Menyukai sesuatu daripada yang lainnya.

menyukai sesuatu daripada yang lainnya individu memiliki preferensi atau kecenderungan positif terhadap suatu objek, aktivitas, atau situasi tertentu dibandingkan dengan pilihan lain yang tersedia.

2) Berpartisipasi aktif dalam suatu kegiatan.

Berpartisipasi aktif dalam suatu kegiatan yaitu terlibat secara langsung, penuh kesadaran, dan menunjukkan inisiatif serta kontribusi nyata dalam aktivitas tersebut, bukan hanya sekadar hadir atau mengikuti secara pasif.

3) Memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya.

Memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminati yaitu berarti individu akan lebih fokus, antusias, dan terlibat penuh saat berhadapan dengan aktivitas atau hal yang ia sukai. Minat yang kuat membuat seseorang secara alami lebih mudah berkonsentrasi, mengamati detail, dan mengingat informasi terkait hal tersebut, dibandingkan dengan aktivitas yang tidak diminatinya.

Menurut Crow & Crow (1958) minat diri memiliki 3 aspek utama, yaitu:

1) Kognitif (Cognitive Aspect)

Berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, dan kesadaran individu terhadap suatu objek atau aktivitas yang diminatinya

2) Afektif (Affective Aspect)

Berkaitan dengan perasaan suka atau tidak suka, rasa senang, atau dorongan emosional terhadap suatu objek atau aktivitas.

3) Konatif (Conative Aspect)

Berkaitan dengan kemauan, dorongan untuk bertindak, dan kecenderungan individu untuk terlibat aktif dalam aktivitas yang diminatinya.

Dalam beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti menggunakan teori aspek minat belajar yang dikemukakan oleh Pintrich dan Schunk (2017) sebagai landasan untuk mengukur tingkat minat belajar responden. Pintrich dan Schunk menjelaskan bahwa minat belajar terdiri dari lima aspek utama, yaitu: sikap umum terhadap aktivitas, kesadaran spesifik untuk menyukai aktivitas, merasa senang dengan aktivitas, aktivitas tersebut mempunyai arti atau penting bagi individu, dan partisipasi dalam aktivitas. Kelima aspek ini dipandang relevan dengan tujuan penelitian karena mampu menggambarkan secara menyeluruh bagaimana seseorang membentuk minat terhadap suatu aktivitas belajar, mulai dari sikap awal, kesadaran, perasaan senang,

makna personal, hingga keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, teori ini dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan instrumen penelitian yang bertujuan untuk mengetahui tingkat minat belajar mahasiswa.

c. Unsur-unsur Minar Belajar

Menurut Baharuddin (2010). Seseorang yang dikatakan memiliki minat belajar apabila terdapat unsur-unsur dari minat belajar berikut, yaitu:

1) Perasaan

Perasaan merupakan suatu keadaan jiwa yang diakibatkan karena adanya hal-hal atau kejadian-kejadian yang biasanya datang dari luar. Perasaan senang yang diperkuat dengan nilai positif akan menimbulkan minat tersendiri pada diri seseorang, sebaliknya perasaan tidak senang menjadikan terhambatnya pembelajaran karena tidak ada sikap positif yang dapat mendukung tumbuhnya minat dalam belajar. Selain perasaan senang, terdapat perasaan lain yang dapat memunculkan minat belajar pada diri seseorang, yaitu perasaan tertarik.

2) Perhatian

Perhatian merupakan pemusatan jiwa yang mengarah kepada suatu objek atau sekumpulannya. Perhatian mempunyai peran yang cukup penting dalam kegiatan pembelajaran. Dan menurut Slameto (2019), menaruh minat merupakan tahap yang lebih tinggi dibanding menaruh perhatian. Minat dan perhatian adalah suatu keadaan jiwa yang saling berhubungan. Siswa yang mempunyai minat untuk belajar akan muncul juga perhatian dalam pembelajaran. Tidak semua siswa memiliki perhatian yang sama dalam pembelajaran matematika, maka dibutuhkan kemampuan guru dalam memunculkan perhatian semua siswa.

Adapun beberapa prinsip penting yang berkaitan dengan perhatian, yaitu:

- a) Perhatian hendaknya ditujukan atau diarahkan pada sesuatu yang baru yaitu sesuatu yang berbeda dengan pengalaman yang pernah didapat selama hidupnya.
- b) Perhatian hendaknya ditujukan atau diarahkan pada hal-hal yang rumit, yang tingkat kerumitannya tidak melampaui batas kemampuan seseorang.
- c) Perhatian hendaknya ditujukan atau diarahkan pada hal-hal yang diinginkan oleh seseorang, hal-hal yang sejalan dengan minat, kebutuhan dan pengalaman.

Prinsip diatas menunjukkan bahwa guru harus banyak tahu tentang masing-masing siswanya, sehingga guru tidak keliru tentang minat belajar yang dimiliki oleh siswanya.

3) Motivasi

Motivasi dari asal kata “motif” yang memiliki arti sebagai kekuatan penggerak yang berada pada diri seseorang yang mendorong individu untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu guna terwujudnya suatu tujuan tertentu (Winkel, 2014). “Motivation means all inner state of human soul which initiated him/her, or sets him/her in motivation” atau motivasi diartikan sebagai keadaan jiwa seseorang yang memrakarsai dia atau menemukannya didalam gerak (Blaskova and Vladimiras, 2009). Seseorang melakukan aktivitas belajar karena adanya dorongan. Motivasi menjadi dasar penggerak yang menyebabkan seseorang untuk belajar.

Motivasi sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, karena orang yang tidak mempunyai motivasi untuk belajar maka dia tidak akan melakukan kegiatan belajar. Atmaja mengemukakan “Someone who has the motivation means he/she has had the power to get success in life” (Atmaja & Komang, 2014). Kutipan tersebut menjelaskan bahwa seseorang yang memiliki motivasi berarti dia telah memiliki kekuatan untuk meraih kesuksesan dalam hidup.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat tidak muncul dengan sendirinya, banyak faktor yang mempengaruhi minat terhadap sesuatu, di mana secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu bersumber dari dalam diri individu yang bersangkutan, dan yang berasal dari luar mencakup lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Menurut Widias woro (2016) faktor yang mempengaruhi minat belajar mahasiswa ada 2 yaitu:

1) Faktor internal

Faktor internal meliputi beberapa hal yaitu: sifat, kebiasaan dan kecerdasan, kondisi fisik dan psikologi.

2) Faktor eksternal

Adapun faktor eksternal, yaitu guru, lingkungan belajar, sarana prasarana dan orang tua. Di lingkungan belajar ini meliputi di kelas, sekolah bahkan di rumah siswa. Selain itu, lingkungan belajar yang lain, misalnya teman sekolah dan masyarakat sekitar yang tertib akan mampu mempengaruhi minat belajar siswa menjadi baik.

Menurut Widias Woro (2016), dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya minat belajar mahasiswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi aspek-aspek yang berasal dari dalam diri individu, seperti sifat, kebiasaan, kecerdasan, serta kondisi fisik dan psikologis mahasiswa. Faktor ini sangat menentukan kesiapan dan dorongan intrinsik mahasiswa dalam mengikuti proses belajar. Sementara itu, faktor eksternal mencakup pengaruh dari luar individu, seperti peran guru, lingkungan belajar, sarana prasarana, dan dukungan dari orang tua. Lingkungan belajar di sini tidak hanya terbatas pada ruang kelas atau kampus, tetapi juga meliputi suasana di rumah, interaksi dengan teman sebaya, serta lingkungan masyarakat yang tertib dan kondusif. Dengan demikian, menurut Widias Woro (2016), minat belajar mahasiswa merupakan hasil interaksi antara kesiapan internal

individu dengan dukungan serta pengaruh lingkungan eksternal yang mendukung.

Menurut Muhibbin Syah (2010) faktor yang mempengaruhi minat ada 2 yaitu:

1) Faktor Intrinsik

Faktor intrinsik yaitu hal dan keadaan yang berasal dalam mahasiswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar meliputi perasaan yang menyenangkan materi dan kebutuhan terhadap materi tersebut.

2) Faktor Ekstrinsik

Faktor ekstrinsik yaitu keadaan yang datang dari luar individu mahasiswa yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar, meliputi pujian, hadiah, peraturan atau tertib sekolah, suri tauladan orang tua dan cara mengajar guru.

Menurut Muhibbin Syah (2010), dapat disimpulkan minat belajar mahasiswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik merupakan hal-hal yang berasal dari dalam diri mahasiswa itu sendiri, seperti perasaan senang terhadap materi pelajaran dan kebutuhan pribadi akan pengetahuan tersebut, yang mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Sementara itu, faktor ekstrinsik adalah segala sesuatu yang berasal dari luar diri mahasiswa yang dapat memotivasi mereka untuk belajar, seperti pujian, hadiah, peraturan atau tata tertib sekolah, keteladanan dari orang tua, dan cara mengajar guru. Dengan kata lain, minat belajar mahasiswa tidak hanya dipengaruhi oleh dorongan internal berupa rasa suka dan kebutuhan terhadap materi, tetapi juga oleh rangsangan eksternal yang diberikan oleh lingkungan sekitar yang mampu memotivasi mereka untuk terlibat dalam aktivitas belajar.

Sedangkan menurut Taufani (2008), ada tiga faktor yang mendasari timbulnya minat yaitu :

- 1) Faktor dorongan dalam, yaitu dorongan individu itu sendiri, sehingga timbul minat untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu untuk memenuhinya. Seperti dorongan untuk belajar.
- 2) Faktor motivasi sosial, yaitu timbulnya minat pada diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial, yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, penghargaan dari lingkungannya.
- 3) Faktor emosional, yaitu minat erat hubungannya dengan emosi karena faktor ini merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap sesuatu keinginan atau objek tertentu.

Menurut Taufani (2008), yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan timbulnya minat dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu dorongan dari dalam diri yang membuat individu terdorong untuk melakukan aktivitas tertentu, motivasi sosial yang berkaitan dengan kebutuhan memperoleh pengakuan dan penghargaan dari lingkungan, serta faktor emosional yang menentukan intensitas perhatian dan ketertarikan individu terhadap suatu objek atau aktivitas. Ketiga faktor ini saling berinteraksi dalam membentuk minat seseorang terhadap suatu hal.

Menurut. Jt Loekmono (1985) faktor-faktor yang menyebabkan kurang atau hilang nya minat belajar mahasiswa sebagai berikut :

- 1) Kelainan jasmaniah Pada mata, telinga, kelenjar, yang sangat mempersukar anak didalam mengikuti pelajaran atau menjalankan tugas di kampus.
- 2) pelajaran yang diruang kelas kurang merangsang mahasiswa tingkat kemampuan mahasiswa jauh diatas yang diminta didalam mengikuti pelajaran di ruang kelas, akibat nya mahasiswa nya merasa bosan.
- 3) ada konflik pribadi dengan dosen, ataupun dengan orang tua. Dengan menunjukkan sikap ini sebenar nya ia hendak menunjuk kan sikap melawan mereka,jadi sikap ini merupakan jenis senjata untuk melawan.
- 4) ada masalah atau kesukaran kejiwaan yang menyebabkan dia mundur atau lari dari kenyataan .dalam hal ini mahasiswa tersebut

menunjukkan gejala yang sama dimana-mana yaitu tidak menunjukkan minat atau memberi perhatian kepada segala sesuatu di luar ruang kelas.

2. Judi Online

a. Pengertian Judi *Online*

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu). Sedangkan Judi *Online* itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara (Poerwadarminta, 1995).

Dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan bahwa “yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya.”

Judi *online* merupakan sejenis candu, dimana awalnya hanya mencoba-coba dan memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenanganpun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. Judi *online* itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi *online* tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau smartpone serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian *online*.

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat penulis sampaikan bahwa pengertian judi *online* adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian *online* serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

b. Faktor-faktor melakukan Judi Online

Faktor pendorong dapat datang dari diri individu itu sendiri ataupun dari lingkungan. Persepsi atas permainan, faktor ekonomi, dan kesadaran hukum menjadi faktor internal yang mendorong pelaku melakukan judi *online*. Sedangkan, faktor lingkungan dan perkembangan teknologi merupakan faktor eksternal pendorong judi *online*. Hal tersebut merupakan hanya salah satu faktor pendorong judi *online*, berikut faktor- faktor yang mendorong judi *online*.

Septu Haudli Bakhtiar & Azizah Nur Adilah, (2024).

1) Faktor internal dari pelaku judi *online* :

a) Faktor Ekonomi

Faktor ekonomi menjadi pendorong utama dalam melakukan judi *online*, dengan banyaknya permasalahan ekonomi, mulai dari sulitnya mendapatkan pekerjaan, naiknya harga pangan, inflasi, dan juga gaji dibawah rata-rata membuat masyarakat kesulitan untuk memenuhi kebutuhannya. Dengan kemudahan juga pengorbanan yang terbilang kecil dan menghasilkan uang yang cukup besar, hal ini mendorong pelaku berjudi *online*.

b) Faktor Persepsi

Faktor persepsi Akan Permainan Judi Pada faktor ini didorong karena pemikiran terhadap kemungkinan memenangkan permainan ini dengan sangat yakin. Pada dasarnya permainan judi *online* bagi pemula akan diberikan kemenangan agar terus bermain, hal ini membuat orang yang memainkan judi *online* yakin akan probabilitas kemenangan dan keberuntungannya setiap kali permainan.

c) Faktor Kesadaran Hukum

Masyarakat belum sadar hukum akan permainan judi *online*. Banyak masyarakat yang tidak mengetahui mengenai peraturan judi *online* dan menganggap bukan sesuatu yang melanggar hukum. Jikapun tau mengenai peraturannya, mereka seakan tidak takut akan hukum yang diberikan, karena sanksi terhadap pelaku yang hanya bermain judi *online* tidak berat dan sulit ditemukan buktinya.

2) Faktor eksternal dari pelaku :

a) Perkembangan Teknologi

Perkembangan tekknologi memang memudahkan pelaku untuk mengakses situs judi *online*. Walaupun sudah banyak situs yang ditutup, tetapi bandar tidak kehabisan akal untuk membuka situs perjudian *online* dengan berbagai cara agar tidak terdeteksi oleh aparat. Selain itu, perkembangan fintech mulai dari e-wallet hingga mbanking memudahkan pemain judi *online* untuk bertransaksi judi *online*. Dengan adanya perlindungan data transaksi dalam fintech, hal ini ternyata menyulitkan aparat untuk mendapatkan bukti transaksi perjudian *online* yang dilakukan oleh individu.

b) Faktor Lingkungan

Lingkungan memberikan pengaruh bagaimana individu mengambil keputusan dan berperilaku. Pertemanan atau lingkungan yang banyak melakukan perjudian *online*, membuat individu terdorong untuk mencoba melakukan perjudian. Maraknya promosi melalui media massa bahkan dipromosikan secara terang-terangan oleh influencer dengan menawarkan keuntungan yang menggiurkan menjadi salah satu permasalahan yang mendorong makin banyaknya transaksi perjudian.

Berdasar penelitian yang dilakukan oleh Septu Haudli Bakhtiar & Azizah Nur Adilah, (2024). dapat disimpulkan bahwa Faktor pendorong seseorang terlibat dalam judi online dapat

berasal dari diri individu (faktor internal) maupun lingkungan sekitar (faktor eksternal). Faktor internal meliputi permasalahan ekonomi seperti sulitnya memperoleh pekerjaan, upah rendah, dan inflasi yang memaksa individu mencari jalan pintas untuk mendapatkan uang, diikuti dengan persepsi keliru mengenai peluang kemenangan yang membuat pelaku yakin akan keberuntungan dalam berjudi, serta rendahnya kesadaran hukum karena minimnya pemahaman atau rasa takut terhadap sanksi. Sementara itu, faktor eksternal meliputi perkembangan teknologi yang mempermudah akses ke situs judi online dan transaksi melalui e-wallet atau m-banking, serta pengaruh lingkungan sosial seperti ajakan teman, maraknya promosi judi di media massa, hingga peran influencer yang mengkampanyekan judi online secara terbuka. Kombinasi dari faktor internal dan eksternal ini mendorong maraknya praktik judi online di tengah masyarakat.

c. Kategori Judi *Online*

Stanford Wong dan Susan Spector (1996), dalam buku *Gambling Like a Pro*, membagi 5 kategori perjudian berdasarkan karakteristik psikologis mayoritas para penjudi. Kelima kategori tersebut adalah:

1) *Sociable Games* (Permainan untuk besosialisasi)

Dalam *Sociable Games*, setiap orang menang atau kalah secara bersama-sama. Penjudi bertaruh di atas alat atau media yang ditentukan bukan melawan satu sama lain. Pada perjudian jenis ini akan sering dijumpai para penjudi saling bercakap, tertawa, atau pun tegang. Walaupun para penjudi selalu ingin menang, mereka sadar bahwa jika mereka tidak mendapatkan hal tersebut, paling tidak mereka sudah mendapatkan kesempatan yang baik untuk mencoba permainan. Termasuk dalam kategori ini adalah: Dadu, Baccarat, BlackJack, Pai Gow Poker.

2) *Analytical Games* (Permainan yang melatih analisis)

Analytical games sangat menarik bagi orang yang mempunyai kemampuan menganalisis data dan mampu membuat keputusan sendiri. Perjudian model ini memerlukan riset dan sumber informasi yang cukup banyak serta kemampuan menganalisis berbagai kejadian seperti pacuan kuda, Sports Betting (sepakbola, balap mobil dan motor).

3) *Games You Can Beat* (Permainan yang bisa dimenangkan)

Dalam games you can beat perjudi sangat kompetitif dan ingin sekali untuk menang. Perjudi juga berusaha keras untuk dapat menguasai permainan, dalam kategori ini perjudi menantang kemenangan diperoleh melalui permainan dengan penuh keahlian dan strategi yang jitu serta dapat membaca strategi lawan. Perjudi harus dapat memilih dan membuat keputusan secara tepat serta dapat membedakan alternatif kondisi mana harus ikut bermain. Secara singkat dapat dikatakan bahwa permainan judi jenis ini adalah permainan yang dirancang khusus bagi perjudi yang hanya mementingkan kemenangan. Termasuk dalam kategori ini adalah : Blackjack, Poker, Pai Gow Poker, Video Poker, Sports Betting.

4) *Escape from Reality* (Menghindar dari realitas)

Pada permainan escape from reality, para pemain yang menjalankan slot machine atau video games dalam waktu yang cukup lama akan merasa seperti terbawa ke alam lain. Permainan ini bukan hanya menyuguhkan hal-hal yang menarik tetapi juga membuat perjudi terbuai menunggu hasil yang tidak terduga, meski perjudi pada akhirnya selalu mengalami kekalahan. Termasuk dalam kategori ini adalah: Slot Machines dan Video Games.

5) *Patience Games* (Permainan melatih kesabaran)

Bagi perjudi yang ingin santai dan tidak terburu-buru untuk mendapatkan hasil, maka patience games merupakan pilihan yang paling digemari. Dalam perjudian model ini para perjudi menunggu dengan sabar nomor yang mereka miliki keluar. Bagi mereka masa-

masa menunggu sama menariknya dengan masa ketika mereka memasang taruhan, mulai bermain ataupun ketika mengakhiri permainan. Termasuk dalam kategori ini adalah: Lottery, Keno, Bingo (Hasanah, 2012).

Berasarkan pendapat para ahli Stanford Wong dan Susan Spector (1996) dapat disimpulkan bahwa judi online dikategorikan dalam buku *Gambling ,Like a Pro* mengklasifikasikan perjudian ke dalam lima kategori berdasarkan karakter psikologis para penjudi. Kategori tersebut mencerminkan alasan dan motif individu dalam berjudi. *Sociable Games* menjadi ajang bersosialisasi di mana penjudi bermain bersama tanpa saling berkompetisi secara langsung. *Analytical Games* menarik bagi mereka yang menyukai tantangan analisis data dan pengambilan keputusan. *Games You Can Beat* diperuntukkan bagi penjudi yang berfokus pada keahlian dan strategi untuk meraih kemenangan. *Escape from Reality* menawarkan pelarian dari kenyataan lewat permainan yang bersifat repetitif dan memabukkan seperti slot machines. Sedangkan *Patience Games* disukai oleh penjudi yang menikmati proses menunggu dengan sabar, seperti dalam permainan Lottery dan Bingo. Klasifikasi ini menunjukkan bahwa perilaku berjudi tidak hanya didorong oleh keinginan untuk menang, tetapi juga oleh kebutuhan psikologis seperti interaksi sosial, pelampiasan emosional, serta pelarian dari tekanan hidup.

d. Dampak Judi *Online*

Judi *online* termasuk dalam perilaku patologis, maka perlu dipahami kadar atau tingkatan dari penjudi tersebut di mana pada dasarnya terdapat tiga tingkatan tipe penjudi, yaitu :

1) Sosial Gambler

Penjudi tingkat pertama adalah para penjudi yang masuk dalam kategori ‘normal’ atau sering kali disebut dengan istilah sosial gambler, yaitu penjudi yang sekali-kali pernah ikut membeli lotere, bertaruh dalam pacuan kuda, bertaruh dalam pertandingan bola,

permainan kartu atau yang lainnya. Penjudi tipe ini pada umumnya tidak memiliki efek yang negatif terhadap diri sendiri dan komunitasnya, karena mereka pada umumnya masih dapat mengontrol dorongan yang ada pada dirinya. Perjudian bagi mereka dianggap sebagai pengisi waktu atau hiburan semata dan tidak mempertaruhkan sebagian besar pendapatan mereka ke dalam perjudian.

2) Problem Gambler

Perjudian tingkat kedua disebut sebagai penjudi 'bermasalah' atau problem gambler, yaitu perilaku berjudi yang dapat menyebabkan terganggunya kehidupan pribadi, keluarga, maupun karier meskipun belum ada indikasi mereka mengalami gangguan kejiwaan. Para penjudi jenis ini 19 seringkali melakukan perjudian sebagai cara untuk melarikan diri dari berbagai masalah kehidupan.

3) Pathological Gambler

Penjudi pada tingkat ketiga ini disebut sebagai pathologis atau pathological gambler. Ciri-ciri penjudi tipe ini adalah ketikmampuannya melepaskan diri dari dorongandorongan untuk berjudi. Mereka sangat terobsesi untuk berjudi dan secara terus menerus terjadi peningkatan frekuensi berjudi serta jumlah taruhan tanpa dapat mempertimbangkan akibatakibat negatif yang ditimbulkan oleh perilaku tersebut baik terhadap diri sendiri, keluarga, karier, maupun dengan lingkungan sekitarnya (Kartono, 2009).

Berdasarkan beberapa dampak judi online diatas dapat disimpulkan Judi online termasuk ke dalam perilaku patologis yang memiliki tingkatan tertentu berdasarkan kadar keterlibatan penjudi dalam aktivitas perjudian. Kartono (2009) mengatakan bahwa judi menjadi tiga tipe, dimulai dari Sosial Gambler, yaitu individu yang berjudi sesekali sebagai bentuk hiburan dan masih mampu mengontrol diri tanpa dampak negatif signifikan. Namun, ketika perjudian mulai digunakan sebagai pelarian dari masalah hidup dan

mengganggu kehidupan pribadi, keluarga, atau pekerjaan, individu tersebut masuk ke kategori Problem Gambler. Pada tingkatan yang lebih parah, terdapat Pathological Gambler, yakni penjudi yang sudah kehilangan kontrol terhadap dorongan berjudi, di mana frekuensi dan nilai taruhannya terus meningkat tanpa memperhitungkan konsekuensi buruk bagi diri sendiri maupun lingkungan sekitarnya. Klasifikasi ini menunjukkan bahwa perilaku berjudi merupakan spektrum yang dapat berkembang dari sekadar hiburan ringan menjadi kecanduan yang merusak jika tidak terkendali.

3. Mahasiswa

a. Pengertian Mahasiswa

Definisi mahasiswa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah orang yang belajar di perguruan tinggi, dalam peraturan pemerintah RI No. 30 tahun 1990 mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar di perguruan tinggi tertentu (Wibowo, 2013). Mahasiswa merupakan setiap orang yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran di perguruan tinggi. Perguruan tinggi atau universitas dapat menjadi sarana atau tempat untuk seorang individu dalam mengembangkan kemampuan intelektual, kepribadian, khususnya dalam melatih keterampilan verbal dan kuantitatif, berpikir kritis dan moral.

Mahasiswa merupakan suatu kelompok dalam masyarakat yang memperoleh statusnya karena ikatan dengan perguruan tinggi. Mahasiswa juga merupakan calon intelektual atau cendekiawan muda dalam suatu lapisan masyarakat yang sering kali syarat dengan berbagai predikat. Mahasiswa merupakan satu golongan dari masyarakat yang mempunyai dua sifat, yaitu manusia muda dan calon intelektual, dan sebagai calon intelektual, mahasiswa harus mampu untuk berpikir kritis terhadap kenyataan sosial, sedangkan sebagai manusia muda, mahasiswa seringkali tidak mengukur resiko yang akan menimpa dirinya (Darmawan. 2013).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa, mahasiswa adalah status yang disandang oleh seseorang karena hubungannya dengan perguruan tinggi yang diharapkan menjadi calon-calon intelektual.

b. Tugas-Tugas Mahasiswa

Menurut Siallagan (2011),. Mahasiswa mempunyai tanggung jawab berupa tugas yang non akademik dan akademik, tugas akademik tersebut merupakan tugas yang terkait dengan mata kuliah, kemudian tugas non akademik yaitu salah satu tugas yang berfungsi untuk menunjang mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan soft skill dan juga hard skill yang dapat diraih dalam organisasi mahasiswa. Di samping tugas utama, ada tugas lain yang lebih berat dan lebih menyentuh terhadap makna mahasiswa itu sendiri, yaitu sebagai agen perubah dan pengontrol sosial masyarakat. Tugas inilah yang dapat menjadikan dirinya sebagai harapan bangsa, yaitu menjadi orang yang setia mencarikan solusi berbagai problem yang sedang mereka hadapi. Selain memiliki tugas, mahasiswa juga memiliki kewajiban yang harus dijalankan. Setiap mahasiswa berkewajiban untuk:

- 1) Bertaqwa dan berahlak mulia.
- 2) Belajar dengan tekun dan sungguh-sungguh agar memperoleh prestasi tinggi.
- 3) Mematuhi semua peraturan dan ketentuan yang berlaku, baik pada tingkat universitas, fakultas maupun jurusan.
- 4) Ikut memelihara sarana prasarana serta kebersihan, ketertiban dan keamanan dalam lingkungan universitas.
- 5) Menghargai ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian.
- 6) Terlibat aktif dalam kegiatan kemahasiswaan.
- 7) Menjaga nama baik, citra, dan kehormatan universitas.
- 8) Ikut bertanggungjawab biaya penyelenggaraan pendidikan kecuali bagi mahasiswa yang dibebaskan dari kewajiban tersebut sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- 9) Berpakaian rapi, sopan, dan patut.

- 10) Memakai jaket almamater pada setiap kegiatan kemahasiswaan maupun kegiatan universitas.
- 11) Menunjang tinggi adat istiadat, sopan santun serta etika yang berlaku.
- 12) Menjaga kampus dari kegiatan politik praktis. Menaati kewajiban-kewajiban yang dibebankan sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

B. Penelitian Relevan

Berdasarkan pencarian dan pengamatan yang sudah penulis lakukan, terdapat beberapa penelitian yang membahas tentang Perbedaan minat belajar pada mahasiswa imdha yang bermain judi *online* di universitas islam negeri mahmud yunus batusangkar. Seperti penelitian dilakukan oleh

1. Nurfadilah Ramdani (2018) dengan judul “pengaruh game *online* terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar” berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, bahwa *game online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa di SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Tahun pelajaran 2018/ 2019. Ini menunjukkan ada korelasi yang erat antara kedua variabel yang dikorelasikan, yakni semakin tinggi atau banyak waktu yang digunakan untuk *game online* maka semakin rendah minat belajar siswa. Dalam hal ini rata-rata waktu yang digunakan siswa untuk bermain *game online* berkisar dua sampai tiga jam dengan sistem paket yang tersedia ditempat *game center*. Waktu belajar yang digunakan siswa untuk belajar dirumah relatif yakni hanya seperlunya saja jika mendekati ujian atau ulangan. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nurfadilah Ramdani dengan yang peneliti lakukan yaitu sama-sama metode kuantitatif dan sama mengangkat tentang minat belajar. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nurfadilah Ramdani dengan peneliti lakukan yaitu penelitian yang dilakukan Nurfadilah Ramdani yaitu membahas tentang pengaruh game *online* terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota makassar sedang yang peneliti lakukan yaitu perbedaan minat belajar pada

mahasiswa imdha yang bermain judi *online* dan yang tidak bermain judi *online*.

2. Ulfa Sofiati (2015) judul : Pengaruh motivasi dan penggunaan situs judi sepak bola *online* terhadap pemenuhan kebutuhan User, dengan tujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh motivasi dan pengguna situs judi sepakbola *online* terhadap pemenuhan kebutuhan user. Menggunakan metode kuantitatif, hasil yang didapat dari penelitian ini yaitu Besarnya pengaruh parsial motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola *online* terhadap pemenuhan kebutuhan user adalah sebesar 20,8% dan 25,8%. Pengujian hipotesis parsial menunjukkan $T_{hit} > T_{tab}$ pada taraf signifikan 5% dengan perbandingan 3,218 dan 4,100 > 1,683, artinya pengaruh tersebut signifikan. Besarnya pengaruh simultan motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola *online* terhadap pemenuhan kebutuhan user adalah sebesar 38,4%. Pengujian hipotesis simultan menunjukkan $F_{hit} > F_{tab}$ pada taraf signifikan 5% dengan perbandingan 12,170 > 3,23, artinya pengaruh tersebut signifikan.

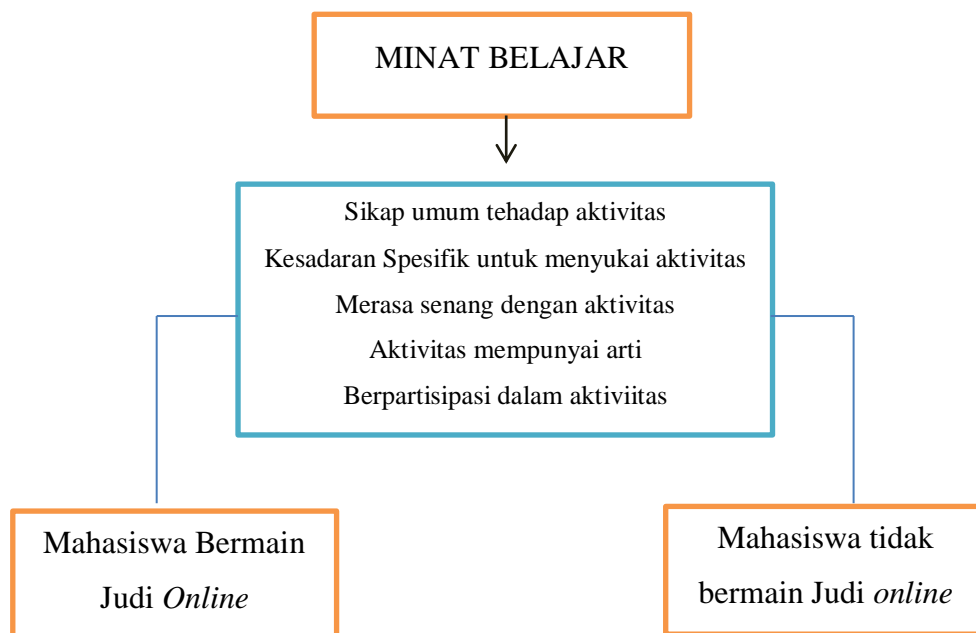
Ada pengaruh motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola *online* terhadap pemenuhan kebutuhan user sebesar 38,4% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Ulfa Sofiati adalah sama-sama menggunakan metode kuantitatif dan saling berkaitan dengan pengguna judi *online* sedang perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Ulfa Sofiati dengan peneliti lakukan adalah membahas tentang pengaruh game judi sepakbola sedang peneliti lakukan ya itu perbedaan minat belajar pada mahasiswa imdha yang bermain judi *online* dan yang tidak bermain judi *online*.

3. Abdurah Rahman (2021) dengan judul “Pengaruh Game *Online* Terhadap Minat Belajar Siswa SD Negeri 2 Serigeni” dengan tujuan penelitian untuk mengetahui adanya pengaruh game *online* terhadap minat belajar siswa SD Negeri Serigeni sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya adanya korelasi yang berkaitan

tinggi dan positif ($r = 0,611$) antara game *online* terhadap minat belajar peserta didik. Jika pengaruh game *online* meningkat dikalangan peserta didik, maka minat belajar akan menurun. Sebaliknya jika pengaruh game *online* menurun maka minat belajar peserta didik akan meningkat. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Abdur Rahman dengan yang peneliti lakukan adalah sama-sama mengakat tentang minat belajar dan juga sama-sama menggunakan metode kuantitatif sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukakan oleh Abdur Rahman dengan peneliti perbedaan tempat peneliti dan perbedaan subjek penelitian, subjek penelitian yang dilakukan Abdur Rahman menggunakan subjek pada siswa SDN sedangkan subjek yang digunakan peneliti gunakan perbedaan minat belajar pada mahasiswa.

4. Rina Dwi Muliani (2022) judul “ Faktor-Faktor Yang mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik” peneltian ini bertujuan untuk mengetahui Faktor-Faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. Penelitian ini mengukan meteode deskritif kualitatif. Hasil penelitian Faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik terdiri dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seorang peserta didik, seperti senang dan aktif saat mengikuti proses pembelajaran merupakan bentuk minat belajar karena keinginan peserta didik sendiri tanpa ada dorongan dari orang lain. Persamaan penelitian yang dilakukan Rina Dwi Muliani dengan yang dilakukan peneliti sama-sama mengakat tentang minat belajar. Perbedaan penelitian yang dilakukan Rina Dwi Muliani dengan yang dilakukan peneliti mengakat judul tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar perserta didik sedangkan judul penelti angkat perbedaan minat belajar pada mahasiswa dan meteode yang digunakan oleh Rina Dwi Muliani adalah metedo deskrtip kualitati sedangkan metode yang digunakan peneliti adalah metedo kuantitatif.

C. Kerangka Berpikir



Sumber: Menurut Pintrich dan Schunk (2017)

Gambar 2. 1
Kerangka Berpikir

Berdasarkan gambar di atas dapat diuraikan bahwa pada masa digital seperti saat ini, sudah lumrah manusia dengan dunia *online*, hampir semua kalangan memiliki yang namanya handphone atau laptop yang terhubung dengan internet. Manfaat dari internet atau dunia *online* ini dapat dilihat tergantung sipenggunanya. Dapat diibaratkan dengan 2 buah mata pisau, jika digunakan untuk memotong bahan makanan ia dapat membantu kita dalam memasak yang secara otomatis kita dapat memanfaatkan dengan hal-hal yang positif, namun demikian sebaliknya jika pisau tadi digunakan untuk mencelakai orang dengan menyayat atau memotong tangan orang maka secara otomatis kita dapat memanfaatkan dengan hal yang negatif. Begitu juga dengan internet, internet dapat memberikan dampak positif karena segala hal pada saat ini sangat bergantung dengan internet, apapun informasi disebar melalui dunia maya atau *online*, namun jika salah digunakan maka tidak tertutup kemungkinan juga akan memberikan dampak negatif bagi para penggunanya.

Jaringan internet apapun dapat dilakukan dan digunakan secara *online* oleh semua orang, kepada siapapun, kapanpun dan dimanapun dapat di akses. Oleh karena itu, orang banyak yang menggunakan situs-situs *online* untuk berbagai hal, baik untuk mencari sumber dalam mendapatkan materi sebagai media pembelajaran dan ada juga untuk ajang berjudi untuk mendapatkan pendapatan secara instan tanpa melakukan suatu usaha yang menguras tenaga. Setiap pengguna internet tentunya mempunyai karakteristik yang berbeda. Tidak tertutup kemungkinan para mahasiswa dapat memanfaatkan baik itu mahasiswa yang memiliki minat belajar dengan menggunakan situs *online* sebagai media pembelajaran untuk menambah wawasan atau sebaliknya mahasiswa yang memanfaatkan situs media *online* untuk melakukan perjudian agar mendapatkan penghasilan secara instan.

D. Hipotesis

1. Hipotesis adalah jawaban/dugaan sementara dari masalah penelitian yang sedang atau akan diteliti, namun jawabannya (kebenarannya) harus di uji dan dibuktikan terlebih dahulu (Suryana, 2010). Dalam penelitian ini hipotesisnya adalah sebagai berikut : Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

Ho (Hipotesis Null): Tidak terdapat

2. Ha (Hipotesis Alternatif): Terdapat perbedaan Minat Belajar Pada Mahasiswa Imdha Yang Bermain Judi *Online* Dan Yang Tidak Bermain Judi *Online* Di Universitas Islam
3. perbedaan Minat Belajar Pada Mahasiswa Imdha Yang Bermain Judi *Online* Dan Yang Tidak Bermain Judi *Online* Di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif Komparatif Uji-T. Penelitian Kuantitatif Komparatif Uji-T merupakan metode penelitian yang bermaksud untuk menyelidiki dan melihat adanya perbedaan keadaan, kondisi, serta lainnya. Berdasarkan hal tersebut peneliti berupaya mendiskripsikan perbedaan, mengungkapkan perbedaan dan menafsirkan data yang berhubungan dengan “Perbedaan Minat Belajar Mahasiswa Yang Bermain Judi *Online* Pada Ikatan Mahasiswa Dharmasraya Di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar”. Metode kuantitatif metode yang digunakan untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel tersebut diukur (biasanya instrument penelitian) hingga data terdiri dari angka-angka yang dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistic Sugiyono, (2018).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di UIN Mahumud Yunus batusangkar pada mahasiswa perantau asal dharmasraya yang tergabung kedalam organisasi ikatan mahasiswa dharmasraya. Waktu penelitian januari 2024 sampai bulan juni 2025.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sugiyono, (2018) Dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan dari apa yang diteliti tanpa ada pemilihan-pemilihan sebelumnya.

Pupulasi yang diambil dalam penelitian ini yaitu sebanyak 100 orang mahasiswa laki-laki ada atau tidaknya mahasiswa yang memiliki

perbedaan minat belajar yang disebabkan bermain judi *online*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa IMDA (Ikatan Mahasiswa Dharmasraya) yang berkuliah di UIN Mahmud Yunus Batusangkar.

Tabel 3. 1
Populasi Mahasiswa IMDHA

No	Tahun Angkatan	Laki-laki
2	2021	25
3	2022	35
4	2023	40
Total		100

Sumber : Sekretariat Ikatan Mahasiswa Dharmasraya (IMDHA)

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2018). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yakni menggunakan teknik total sampling. Teknik total sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel digunakan jika jumlah populasi kecil yaitu tidak lebih dari 100. Dari penjelasan tersebut maka peneliti menggunakan sampel sebanyak 50 orang mahasiswa yang bermain judi online dan 50 orang mahasiswa yang tidak bermain judi online. sehingga dapat menilai ada atau tidaknya perbedaan minat belajar antara dua kelompok mahasiswa tersebut yang disebabkan bermain judi *online*.

D. Defenisi Operasional

1. Minat Belajar

Minat belajar adalah dorongan dalam diri seseorang untuk memahami, menguasai, dan mendalami suatu topik atau keterampilan. Minat belajar yang optimal mencakup keseimbangan kelima aspek ini, yaitu Sikap umum terhadap aktivitas, dan merasa senang terhadap aktivitas, aktivitas mempunyai arti, berpartisipasi dalam aktivitas. Mahasiswa yang memiliki minat belajar kelima aspek ini cenderung akan

belajar dengan lebih efektif, bersemangat, dan siap menghadapi tantangan, baik dalam akademik maupun non akademik.

2. Judi Online

Judi *online* adalah aktivitas taruhan yang dilakukan melalui internet, di mana pemain bertaruh uang atau nilai tertentu pada permainan dengan harapan mendapatkan kemenangan finansial. judi *online* dapat dimainkan dengan cara mendaftar dan menyetor sejumlah uang melalui transfer bank, dompet digital atau metode lainnya. Judi *online* ini dapat diukur melalui frekuensi bermain, durasi bermain, jenis permainan yang dimainkan, jumlah uang yang dipertaruhkan, kemenangan dan kerugian, serta dampaknya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Mahasiswa

Mahasiswa merupakan seorang individu yang menempuh pendidikan yang terdaftar dan aktif mengikuti dan menjalani disebuah perguruan tinggi baik mengikuti program pendidikan formal atau informal di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

E. Pengembangan Instrumen

Pengembangan instrumen memiliki peran penting dalam menentukan kualitas dan membuat instrumen penelitian. Instrumen dapat dikembangkan dengan berbagai cara. Penelitian ini menggunakan satu skala yaitu skala perbedaan minat belajar dengan menggunakan skala likert.

Menurut Sugiyono (2018), skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial, dengan menggunakan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Kedua skala dalam penelitian ini terdiri dari empat respon pernyataan yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS) dan sangat tidak sesuai (STS). Peneliti tidak menggunakan lima respon pernyataan karena tersedianya kategori jawaban tengah akan menimbulkan

kecenderungan jawaban tengah (Netral) yang sering disebut dengan Central Tendency Effect (Rahmantha dan Dewi, 2016). Berikut ini adalah tabel respon pernyataan skala likert :

Tabel 3. 2
Tabel Respon Skala Likert

Respon Pernyataan	Favorable	Unfavorable
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Jadi semua alat yang digunakan untuk mendukung suatu penelitian bisa disebut sebagai instrumen penelitian . Agar peneliti mampu menyusun instrumen penelitian yang baik dan benar maka peneliti merancang instrumen dengan membuat kisi-kisi skala *Minat Belajar*.

1. Kisi – Kisi *Blueprint* Minat Belajar

Skala Minat Belajar pada penelitian ini di susun berdasarkan dengan teori yang di kemukakan Pintrich dan Schunk (2017) yaitu ; perencanaan karir , eksplorasi karir , informasi karir , pengambilan keputusan karir . Skala yang di gunakan dalam kematangan karir kali ini terdiri dari 64 aiteam yang di sajikan dalam bentuk kalimat pernyataan *Favorabel* dan *Unfavorabel*. Dalam memberi jawaban nantinya subjek di berikan pilihan jawaban dengan menggunakan skala likert yang mana paling menggambarkan diri subjek.

Tabel 3. 3
Kisi-Kisi *Blueprint* Penelitian Minat Belajar

NO	Aspek	Indikator	Butiran Aitem		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Sikap umum terhadap aktivitas	Adanya ketertarikan mahasiswa terhadap suatu pembelajaran	1,2	3,4	4
		Mengikuti pembelajaran	5,6	7,8	4
2	Kesadaran Spesifik untuk menyukai aktivitas	Mengulangi pembelajaran	9,10	11,12	4
		Perhatian mahasiswa terhadap pembelajaran	13,14	15,16	4
3	Merasa senang dengan aktivitas	Perasaan senang terhadap pembelajaran tertentu	17,18	19,20	4
4	Aktivitas mempunyai arti	Mendapat pengetahuan baru	21,22	23,24	4
5	Berpartisipasi dalam aktivitas	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan	25,26	27,28	4
		Aktif setiap perkuliahan	29,30	31,32	4
TOTAL			16	16	32

Setelah data uji coba dinilai, maka selanjutnya dilakukan proses pengujian validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS versi 25 *for window*.

Dalam pengembangan instrumen, maka peneliti perlu melakukan beberapa langkah-langkah sebagai berikut: (1) menemukan kerangka teori yang tepat, (2) merumuskan definisi konseptual, (3) membuat definisi operasional konstruk dan atribut yang diukur, (4) membuat *blueprint* skala, (5) menulis aitem atau pernyataan, (6) melakukan validitas dan revidi aitem, (6) uji coba skala, (7) analisis daya beda dan *reliabilitas*, dan (8) perakitan skala final (Azwar, 2013).

Menemukan kerangka teori yang tepat dilakukan untuk memperjelas masalah dan atribut penelitian yang hendak diteliti oleh peneliti. Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan skala *linier* yang akan mengukur konstruk psikologi secara menyeluruh. Sehingga selanjutnya perlu adanya batasan kawasan yang diukur dengan menggunakan definisi konseptual.

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas merupakan ketepatan dan kecermatan dalam mengukur hal yang hendak diukur. Alat ukur dapat dikatakan valid apabila skala tersebut dapat mengukur atribut yang dirancang dan menghasilkan data yang akurat sesuai dengan tujuan alat ukur (Azwar, 2017). Validitas yang dilakukan pada penelitian ini yaitu validitas konstruk. Validitas konstruk yaitu uji validitas dengan menggunakan pendapat ahli atau yang biasa disebut dengan *expert judgement* (Sugiyono, 2018).

2. Reliabilitas

Reliabilitas instrumen merujuk pada kemampuan instrumen untuk memberikan hasil pengukuran yang konsisten atau stabil. Instrumen yang dapat diandalkan adalah instrumen yang, saat digunakan untuk mengukur subjek atau objek yang sama pada waktu yang berbeda, menghasilkan hasil yang sama. Reliabilitas instrumen ditentukan oleh berbagai faktor,

termasuk faktor bahasa dan jumlah pernyataan yang digunakan untuk mengukur indikator tertentu. Jika bahasa yang digunakan dalam pernyataan tidak jelas atau ambigu, atau jika pernyataan tersebut memiliki arti ganda, maka reliabilitas instrumen dapat menurun. Selain itu, peningkatan jumlah pernyataan (banyaknya butir) dapat meningkatkan reliabilitas instrumen (Yeni et al., 2018).

Azwar (2011) menjelaskan bahwa reliabilitas dinyatakan sebagai koefisien yang berada dalam rentang antara 0 hingga 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati nilai 1,00, semakin tinggi pula reliabilitasnya, sedangkan semakin rendah koefisien mendekati nilai 0, reliabilitasnya juga semakin rendah. Koefisien *Alpha Cronbach* yang dianggap minimal dalam sebuah alat ukur adalah 0,7 hingga 0,9. Dalam penelitian ini, teknik analisis varians dari *Alpha Cronbach* digunakan untuk menentukan reliabilitas skala. Formula *Alpha Cronbach* dipilih karena hasil reliabilitas yang dihasilkan diharapkan lebih akurat dan mendekati nilai sebenarnya. Pengolahan data dilakukan menggunakan perangkat lunak komputer program SPSS (*Statistical Package for Social Science*) versi 25 for windows. Koefisien *Alpha Cronbach* minimal yang diharapkan dalam skala penelitian ini adalah 0,7.

Setelah data uji coba diperoleh, maka peneliti mengolah data tersebut dengan tujuan menggugurkan aitem yang memiliki nilai daya deskriminasi rendah (Saifuddin, 2020). Analisis daya diskriminasi ini melalui pengujian terhadap korelasi antar tiap aitem corrected item total correlation (CITC) dengan skor total nilai jawaban sebagai kriteria. Nilai CITC dinyatakan memenuhi daya deskriminasi apabila aitem yang memiliki nilai 0,25 ke atas. Hasil corrected item total correlation (CITC) lebih lanjut dalam bagian lampiran. Setelah nilai CITC per aitem diketahui, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas skala menggunakan koefisien Alpha Cronbach (Azwar, 2011). uji reliabilitas minat belajar yaitu pada tabel berikut ini :

Tabel 3. 4
Tingkat Reliabilitas *Rule of Thumb*

<i>Cronbach's Alpha</i>	Nilai Reliabilitas
$\alpha > 0.9$	<i>Excellent</i>
$\alpha > 0.8$	<i>Good</i>
$\alpha > 0.7$	<i>Acceptable</i>
$\alpha > 0.6$	<i>Questionable</i>
$\alpha > 0.5$	<i>Poor</i>
$\alpha < 0.5$	<i>Unacceptable</i>

Sumber (Yusup, 2018)

Tabel 3. 5
Hasil Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.966	.961	26

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen penelitian yang dilakukan dengan menggunakan teknik Cronbach's Alpha, diperoleh nilai α sebesar 0,966 dengan jumlah item sebanyak 26 pernyataan. Nilai ini berada jauh di atas batas minimal reliabilitas yang dapat diterima ($\alpha > 0,70$) dan bahkan melebihi kategori excellent karena berada di atas 0,90. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi, sehingga setiap item dalam kuesioner mampu mengukur aspek yang sama dari variabel minat belajar mahasiswa secara konsisten.

Tingkat reliabilitas yang sangat tinggi tersebut mengindikasikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya dan menghasilkan data yang stabil apabila digunakan dalam pengukuran yang berulang. Dengan kata lain, perbedaan hasil jawaban responden lebih banyak disebabkan oleh variasi nyata dalam minat belajar, bukan karena kelemahan instrumen. Reliabilitas tinggi ini juga memperkuat keyakinan

bahwa kuesioner yang disusun sudah sesuai dengan konstruk teoretis yang mendasari penelitian.

Dengan demikian, instrumen penelitian ini dapat dinyatakan sangat reliabel dan layak digunakan dalam penelitian mengenai perbedaan minat belajar mahasiswa yang bermain judi online dan yang tidak bermain judi online. Hasil ini mendukung bahwa instrumen yang digunakan mampu memberikan gambaran yang valid mengenai variabel yang diteliti serta mendukung analisis selanjutnya dalam penelitian. Berikut adalah item-item yang gugur setelah uji reliabilitas yaitu :

Tabel 3. 6
Kisi-Kisi *Blueprint* Penelitian Minat Belajar Setelah Uji Reliabilitas

NO	Aspek	Indikator	Butiran Aitem		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Sikap umum terhadap aktivitas	Adanya ketertarikan mahasiswa terhadap suatu pembelajaran	1	2	2
		Mengikuti pembelajaran	3*, 4	5, 6	4
2	Kesadaran Spesifik untuk menyukai aktivitas	Mengulangi pembelajaran	7, 8	9	3
		Perhatian mahasiswa terhadap pembelajaran	10, 11	12*, 13	4
3	Merasa senang dengan aktivitas	Perasaan senang terhadap pembelajaran tertentu	14, 15	16	3
4	Aktivitas mempunyai arti	Mendapat pengetahuan baru	17	18, 19	3

5	Berpatisipasi dalam aktivitas	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan	20, 21	22*, 23	4
		Aktif setiap perkuliahan	24, 25	26	3
TOTAL			14	12	26

*) aitem yang gugur

Berdasarkan tabel 3.12 di atas skala Minat Belajar terdapat 3 aitem yang memiliki nilai CITC dibawah 0,25. Setelah melakukan uji reliabilitas, maka dapat dilakukan penyusunan skala untuk penelitian yaitu sebagai berikut :

Tabel 3. 7
Kisi-Kisi *Blueprint* Penelitian Minat Belajar

NO	Aspek	Indikator	Butiran Aitem		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Sikap umum terhadap aktivitas	Adanya ketertarikan mahasiswa terhadap suatu pembelajaran	1	2	2
		Mengikuti pembelajaran	4	5, 6	3
2	Kesadaran Spesifik untuk menyukai aktivitas	Mengulangi pembelajaran	7, 8	9	3
		Perhatian mahasiswa terhadap pembelajaran	10, 11	13	3
3	Merasa senang dengan aktivitas	Perasaan senang terhadap pembelajaran tertentu	14, 15	16	3

4	Aktivitas mempunyai arti	Mendapat pengetahuan baru	17	18, 19	3
5	Berpartisipasi dalam aktivitas	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan	20, 21	23	3
		Aktif setiap perkuliahan	24, 25	26	3
TOTAL			13	10	23

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah penyebaran skala, dengan cara pengumpulan data dalam bentuk pernyataan yang dikirim melalui google formulir serta membagikan secara langsung kepada mahasiswa dan mahasiswi. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert. Menurut Sugiyono, (2015) skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala Likert, maka variabel yang akan dijabarkan menjadi indikator. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun aitem-aitem instrumen yang dapat berupa pernyataan. Penelitian ini menggunakan skala yang terdiri dari sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui Arikunto, (2006). Dengan Skala Likert, variabel akan dijabarkan menjadi indikator kemudian indikator akan menjadi acuan untuk menyusun aitem-aitem instrumen yang dapat berupa pernyataan-pernyataan.

Format respon dalam penelitian ini terdiri dari empat respon pernyataan, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS) dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Peneliti tidak menggunakan lima respon pernyataan karena tersedianya kategori jawaban tengah akan menimbulkan

kecenderungan jawaban tengah (Netral) yang sering disebut dengan central tendency effect.

Tabel 3. 8
Respon Pernyataan Skala Likert

Respon Pernyataan	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses yang dilakukan setelah data dari semua responden atau sumber data lainnya telah terkumpul. Menurut Sugiyono (2012), langkah-langkah dalam analisis data mencakup pengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, penyusunan tabel berdasarkan variabel dari seluruh responden, penyajian data dalam tabel-tabel yang relevan, melakukan perhitungan untuk menjawab pertanyaan penelitian, serta melakukan perhitungan untuk menguji Independen Sample T- Test yang telah diajukan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah program SPSS (*Statistical Package for Sosial Science*) yang terdiri dari:

1. Deskriptif Data

Pada tahap ini, data yang telah diperoleh dari penelitian dideskripsikan menurut masing-masing variabel dengan menggunakan bantuan SPSS 25 untuk mendapatkan mean/rerata (M), standar deviasi (SD), modus (Md), dan median (Me).

2. Persyaratan Analisis

Pengujian prasyarat analisis merupakan konsep dasar untuk menetapkan statistik uji yang akan digunakan dalam penelitian, apakah statistik parametrik atau non parametrik (Usmadi, 2020). Hal tersebut mampu dilihat dengan melakukan uji normalitas.

a. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah teknik yang digunakan untuk menilai apakah data mengikuti distribusi homogen atau tidak. Dalam penelitian ini, metode kuantitatif digunakan untuk melakukan uji homogenitas. Data dianggap berdistribusi homogen jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, sesuai dengan pandangan yang dijelaskan oleh (Priyatno, 2014).

3. Uji Independen Sample T – test

Uji Independen Sample T - Test merupakan suatu langkah yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk menentukan apakah terdapat perbedaan ataupun tidak terdapat perbedaan dalam penelitian tersebut, diterima atau ditolak (Uyanto, 2009).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, penelitian ini dilakukan pada Mahasiswa Ikatan Dhamasraya di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar dengan jumlah responden sebanyak 100 orang Mahasiswa Dhamasraya.

B. Deskriptif Data

Dalam penelitian ini Variabel Y adalah *Minat*. Untuk mengetahui Perbedaan Minat Belajar pada mahasiswa yang bermain judi onlien dengan mahasiswa yang tidak bermain judi online pada mahasiswa ikatan dhamasraya, peneliti menggunakan teknik mengumpulkan data berupa skala yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan tersebut .

C. Deskripsi Data

1. *Minat Belajar* mahasiswa yang bermain judi online dengan mahasiswa yang tidak bermain judi online pada mahasiswa ikatan dhamasraya.

Analisis data deskriptif digunakan untuk melihat hasil data hipotetik dan empirik variabel *Minat Belajar*. Data empirik diperoleh dari data penelitian sesungguhnya yang digunakan dalam penelitian dengan menggunakan bantuan SPSS 25. Data empirik diperoleh dari hasil pengkategorian berdasarkan kurva normal. Sedangkan data hipotetik adalah hasil pengkategorian sesuai dengan skor hipotetik dari skala. Deskripsi data hasil dari penelitian ini dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4. 1
Deskripsi Data Penelitian Skala Minat Belajar

Variabel	Skor hipotetik				Skor empirik			
	Min	Max	Mean	SD	Min	Max	Mean	SD
Minat Belajar	26	104	65	13	29	86	52,9	11,31

Berdasarkan tabel 4. 1 menunjukkan hasil analisis deskriptif terhadap variabel Minat Belajar, diperoleh skor hipotetik minimum sebesar 26 dan skor maksimum sebesar 104, dengan nilai mean hipotetik sebesar 65 dan standar deviasi sebesar 13. Skor hipotetik ini menggambarkan rentang nilai yang secara teoritis dapat dicapai responden berdasarkan jumlah item dan skala pengukuran yang digunakan.

Sementara itu, skor empirik menunjukkan nilai minimum sebesar 29 dan nilai maksimum sebesar 86, dengan rata-rata (mean) sebesar 52,9 serta standar deviasi sebesar 11,31. Jika dibandingkan dengan mean hipotetik, rata-rata empirik tersebut berada di bawah standar ideal, yang menunjukkan bahwa tingkat minat belajar mahasiswa secara umum berada pada kategori sedang dengan kecenderungan rendah.

Kategorisasi minat belajar dapat ditentukan dengan menggunakan acuan mean hipotetik dan standar deviasi, yakni kategori rendah apabila skor berada di bawah 52, kategori sedang apabila skor berada pada rentang 52 sampai 78, dan kategori tinggi apabila skor berada di atas 78. Dengan demikian, rata-rata empirik sebesar 52,9 berada pada batas bawah kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar mahasiswa dalam penelitian ini masih relatif belum optimal dan cenderung mengarah pada kategori rendah.

Temuan ini mengindikasikan bahwa terdapat variasi yang cukup besar dalam minat belajar mahasiswa, sebagaimana ditunjukkan oleh standar deviasi empirik sebesar 11,31. Oleh karena itu, perlu diperhatikan faktor-faktor yang dapat memengaruhi minat belajar, salah satunya adalah keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas judi online yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

Setelah melakukan analisis menggunakan SPSS versi 25 dapat dilihat perbandingan antara data hipotetik dan data empirik dimana diperoleh mean untuk data empirik variabel *minat belajar* 52,9 sedangkan untuk mean data hipotetik variabel *Minat Belajar* sebesar 65. Hal tersebut menunjukkan data hipotetik lebih rendah dibandingkan mean data empirik.

Tabel 4. 2
Persentase Kategorisasi Skor Variabel Minat Belajar

Rumus	Skor	Kategorisasi	F	Persentase (%)
$X < M - 1.SD$	$X < 52$	Rendah	43	43,0%
$M - 1.SD \leq X, M + 1.SD$	$52 \leq X < 78$	Sedang	56	56,0%
$M + 1.SD \leq X$	$78 \leq X$	Tinggi	1	1,0%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa penilaian kategori rendah pada variabel *Minat Belajar* yaitu yang mendapatkan skor kurang dari 52, kategori sedang yaitu yang mendapatkan skor berkisar antara 52 hingga 78, dan kategori tinggi yaitu yang mendapatkan skor lebih dari 78.

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat disimpulkan bahwa Minat Belajar Mahasiswa Yang bermain judi Online dengan mahasiswa yang tidak bermain judi online, ada yang memiliki Minat Belajar dengan kategori rendah sebanyak 43 Orang (43,0%). Kemudian ada juga yang memiliki minat belajar dengan kategori sedang sebanyak 56 Orang (56,0%), dan dengan kategori tinggi sebanyak 1 Orang (1,0%). Jadi dapat disimpulkan bahwa *minat belajar* pada mahasiswa yang bermain judi online dengan yang tidak bermain judi online pada ikatan mahasiswa Dhamasraya termasuk kategori Sedang.

Data *minat belajar* pada mahasiswa yang bermain judi online dengan yang tidak bermain judi online pada mahasiswa Ikatan Dhamasraya diperoleh dengan memberikan skala kepada Mahasiswa Ikatan Dhamasraya yang telah terpilih menjadi sampel penelitian. Mahasiswa Ikatan Dhamasraya yang terpilih menjadi sampel tersebut mengisi skala dan memberikan jawaban atas beberapa pernyataan yang telah peneliti siapkan. Kategori *minat belajar* pada mahasiswa yang

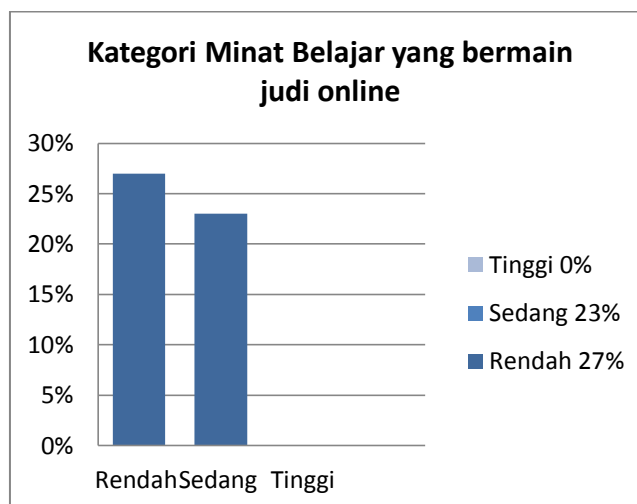
bermain judi online dengan yang tidak bermain judi online pada ikatan mahasiswa Dhamasraya

Tabel 4. 3
Kategorisasi Skor *Minat Belajar* Pada Mahasiswa Dhamasraya

NO	Skor	Subjek	Kategori Mahasiswa bermain judi online dan tidak bermain judi online	Kategori
1	47	JF	Bermain	Rendah
2	53	WU	Bermain	Sedang
3	38	PS	Bermain	Rendah
4	67	FM	Bermain	Sedang
5	49	AR	Bermain	Rendah
6	55	RC	Bermain	Sedang
7	58	AS	Bermain	Sedang
8	36	MA	Bermain	Rendah
9	55	KD	Bermain	Sedang
10	29	AP	Bermain	Rendah
11	60	PR	Bermain	Sedang
12	45	IM	Bermain	Rendah
13	30	RSA	Bermain	Rendah
14	57	GN	Bermain	Sedang
15	44	SR	Bermain	Rendah
16	47	DH	Bermain	Rendah
17	37	R	Bermain	Rendah
18	54	FT	Bermain	Sedang
19	53	DT	Bermain	Sedang
20	56	SY	Bermain	Sedang
21	53	GH	Bermain	Sedang
22	66	AMZ	Bermain	Sedang
23	37	R	Bermain	Rendah
24	74	DM	Bermain	Sedang
25	74	IM	Bermain	Sedang
26	33	I	Bermain	Rendah
27	44	G	Bermain	Rendah
28	48	F	Bermain	Rendah
29	32	CI	Bermain	Rendah
30	57	YJ	Bermain	Sedang
31	54	ESM	Bermain	Sedang
32	53	AH	Bermain	Sedang

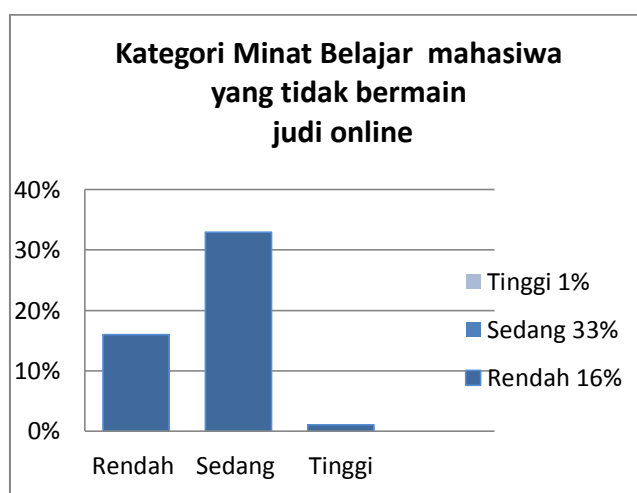
33	48	RMK	Bermain	Rendah
34	54	EJ	Bermain	Sedang
35	76	RK	Bermain	Sedang
36	39	H	Bermain	Rendah
37	42	DF	Bermain	Rendah
38	51	R	Bermain	Rendah
39	51	YP	Bermain	Rendah
40	46	SR	Bermain	Rendah
41	50	N	Bermain	Rendah
42	54	KI	Bermain	Sedang
43	46	ZY	Bermain	Rendah
44	47	ADR	Bermain	Rendah
45	48	FS	Bermain	Rendah
46	45	YH	Bermain	Rendah
47	55	DG	Bermain	Sedang
48	39	RE	Bermain	Rendah
49	71	AM	Bermain	Sedang
50	53	YH	Bermain	Sedang
51	38	EK	Tidak Bermain	Rendah
52	49	MI	Tidak Bermain	Rendah
53	57	JM	Tidak Bermain	Sedang
54	42	SH	Tidak Bermain	Rendah
55	52	HBR	Tidak Bermain	Sedang
56	55	ES	Tidak Bermain	Sedang
57	59	F	Tidak Bermain	Sedang
58	60	GH	Tidak Bermain	Sedang
59	53	RS	Tidak Bermain	Sedang
60	40	Y	Tidak Bermain	Rendah
61	61	HR	Tidak Bermain	Sedang
62	55	AP	Tidak Bermain	Sedang
63	63	NK	Tidak Bermain	Sedang
64	66	RN	Tidak Bermain	Sedang
65	47	DH	Tidak Bermain	Rendah
66	62	WH	Tidak Bermain	Sedang
67	65	MK	Tidak Bermain	Sedang
68	86	CR	Tidak Bermain	Tinggi
69	56	TK	Tidak Bermain	Sedang
70	49	RF	Tidak Bermain	Rendah
71	33	KD	Tidak Bermain	Rendah
72	51	HD	Tidak Bermain	Rendah

73	69	MA	Tidak Bermain	Sedang
74	65	NS	Tidak Bermain	Sedang
75	56	DN	Tidak Bermain	Sedang
76	48	RG	Tidak Bermain	Rendah
77	37	JMP	Tidak Bermain	Rendah
78	50	RJ	Tidak Bermain	Rendah
79	33	A	Tidak Bermain	Rendah
80	67	RS	Tidak Bermain	Sedang
81	66	GHM	Tidak Bermain	Sedang
82	58	TL	Tidak Bermain	Sedang
83	60	PT	Tidak Bermain	Sedang
84	68	DP	Tidak Bermain	Sedang
85	68	ASM	Tidak Bermain	Sedang
86	68	EIM	Tidak Bermain	Sedang
87	68	Y	Tidak Bermain	Sedang
88	68	MAP	Tidak Bermain	Sedang
89	68	M	Tidak Bermain	Sedang
90	42	KY	Tidak Bermain	Rendah
91	52	ER	Tidak Bermain	Sedang
92	55	HF	Tidak Bermain	Sedang
93	59	FD	Tidak Bermain	Sedang
94	60	AL	Tidak Bermain	Sedang
95	53	RO	Tidak Bermain	Sedang
96	40	KT	Tidak Bermain	Rendah
97	61	SH	Tidak Bermain	Sedang
98	55	VM	Tidak Bermain	Sedang
99	37	JM	Tidak Bermain	Rendah
100	50	EM	Tidak Bermain	Rendah



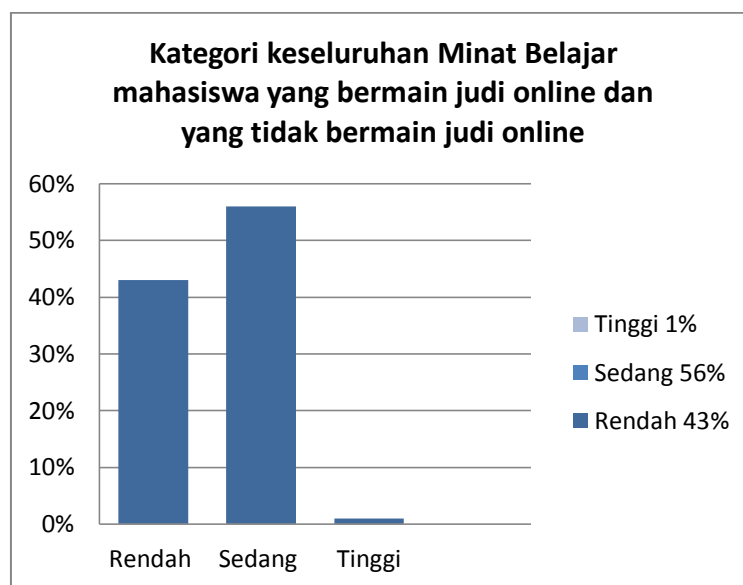
Gambar 4. 1
Diagram Skor *Minat Belajar* Pada Ikatan Mahasiswa Dharmasraya Yang Bermain Judi Online

Berdasarkan gambar 4. 1, dapat di ketahui bahwa kategori minat belajar pada ikatan mahasiswa dharmasaraya yang bermain judi online sebagian besar memiliki tingkat minat belajar yang rendah, yaitu sebesar 27%, disusul oleh kategori minat belajar sedang sebesar 23%, dan tidak terdapat satupun mahasiswa dengan kategori minat belajar tinggi (0%) .berdasar tabel 4. 1 diatas bahwa kategori minat belajar mahasiswa yang bermain judi online dapat di katakan rendah.



Gambar 4. 2
Diagram Skor *Minat Belajar* Pada Ikatan Mahasiswa Dharmasraya Yang Tidak Bermain judi Online

Berdasarkan gambar 4. 2, dapat diketahui bahwa mahasiswa dharmasraya yang tidak bermain judi online berada pada kategori minat belajar rendah 16% sementara 33% berada kategori sedang dan hanya memiliki 1% yang memiliki minat belajar tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa minat belajar mahasiswa yang tidak bermain judi online berada dikategori sedang.



Gambar 4. 3
Diagram Keseluruhan Skor *Minat Belajar*
Pada Mahasiswa Dhamasraya

Berdasarkan gambar 4.3, dapat diketahui bahwa dari 100 mahasiswa Dhamasraya, sebanyak 43 orang berada pada kategori minat belajar rendah. Dari jumlah tersebut, 27 orang diketahui bermain judi online, sementara 16 orang tidak bermain judi online. Selanjutnya, terdapat 56 mahasiswa yang memiliki minat belajar pada kategori sedang, dengan rincian 23 orang bermain judi online dan 33 orang tidak bermain judi online. Sementara itu, hanya terdapat 1 orang mahasiswa yang memiliki minat belajar tinggi, dan orang tersebut tidak bermain judi online. dapat diketahui bahwa jumlah skor total penelitian *Minat Belajar* dari 100 subjek adalah 5290 dengan rata-rata skor 52,9. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *minat belajar* pada mahasiswa yang bermain

judi online dengan yang tidak bermain judi online pada mahasiswa Ikatan Dhamasraya termasuk kedalam kategori sedang.

Tabel 4. 4
Kategorisasi yang bermain judi online

NO	Skor	Subjek
1	47	JF
2	53	WU
3	38	PS
4	67	FM
5	49	AR
6	55	RC
7	58	AS
8	36	MA
9	55	KD
10	74	IM
11	33	I
12	44	G
13	48	F
14	32	CI
15	57	YJ
16	54	ESM
17	53	AH
18	48	RMK
19	54	EJ
20	76	RK
21	47	DH
22	62	WH
23	65	MK
24	86	CR
25	56	TK

26	49	RF
27	33	KD
28	51	HD
29	69	MA
30	65	NS
31	42	KY
32	52	ER
33	55	HF
34	59	FD
35	60	AL
36	53	RO
37	40	KT
38	61	SH
39	55	VM
40	37	JM
41	50	N
42	54	KI
43	46	ZY
44	47	ADR
45	48	FS
46	45	YH
47	55	DG
48	39	RE
49	71	AM
50	53	YH

Tabel 4. 5
Kategorisasi yang tidak bermain judi online

NO	Skor	Subjek
1	60	PR
2	45	IM
3	30	RSA
4	57	GN
5	44	SR
6	47	DH
7	37	R
8	54	FT
9	53	DT
10	56	SY
11	53	GH
12	66	AMZ
13	37	R
14	74	DM
15	39	H
16	42	DF
17	51	R
18	51	YP
19	46	SR
20	38	EK
21	49	MI
22	57	JM
23	42	SH
24	52	HBR
25	55	ES
26	59	F
27	60	GH

28	53	RS
29	40	Y
30	61	HR
31	55	AP
32	63	NK
33	66	RN
34	59	FD
35	60	AL
36	53	RO
37	48	RG
38	37	JMP
39	50	RJ
40	33	A
41	67	RS
42	66	GHM
43	58	TL
44	60	PT
45	68	DP
46	68	ASM
47	68	EIM
48	68	Y
49	68	MAP
50	68	M

Selanjutnya untuk menentukan persentase dari data variabel *Minat Belajar* dari hasil penyebaran skala pada 100 orang Mahasiswa Ikatan Dhamasraya, dengan jumlah pernyataan sebanyak 26 item dengan 4 pilihan jawaban. Maka dapat disimpulkan presentasi skor dari masing-masing indikator sebagai berikut :

Tabel 4. 6
Persentase Skor Per Indikator Skala Minat Belajar

No	Indikator	Jumlah Skor	Persentase %
1	Adanya ketertarikan mahasiswa terhadap suatu pembelajaran	348	6,58%
2	Mengikuti pembelajaran	846	15,99%
3	Mengulangi pembelajaran	625	11,81%
4	Perhatian mahasiswa terhadap pembelajaran	767	14,50%
5	Perasaan senang terhadap pembelajaran tertentu	641	12,12%
6	Mendapat pengetahuan baru	666	12,59%
7	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan	814	15,39%
8	Aktif setiap perkuliahan	583	11,02%
TOTAL		5290	100%

Berdasarkan hasil pengumpulan data tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata perolehan skor pada hasil sebaran skala *Minat Belajar* adalah 100 %. Dengan skor indikator tertinggi sebesar 15,99% yaitu indikator Mengikuti pembelajaran dan skor indikator terendah sebesar 6,58 % yaitu indikator Adanya ketertarikan mahasiswa terhadap suatu pembelajaran. Berdasarkan pada data tersebut bahwa Minat Belajar Pada mahasiswa yang bermain judi online dengan mahasiswa yang tidak bermain judi online pada mahasiswa ikatan Dhamasraya semua indikator berada pada kategori sangat rendah pada tabel 4. 8. Hal tersebut menyimpulkan bahwa *Minat Belajar* pada Mahaiswa Ikatan Dhamasraya

Sangat Rendah Rendah di semua indikator . Kategori penilaian persentase skor tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. 7
Kategori Interval Persentase Skor

Interval	Kategori
0%-20%	Sangat rendah
21%-40%	Rendah
41%-60%	Cukup
61%-80%	Tinggi
81%-100%	Sangat tinggi

Berdasarkan interval kategorisasi, tingkat minat belajar dapat dibedakan ke dalam lima kategori, yaitu sangat rendah (0%–20%), rendah (21%–40%), cukup (41%–60%), tinggi (61%–80%), dan, sangat tinggi (81%–100%). Selanjutnya, untuk mengetahui secara lebih mendalam kondisi minat belajar mahasiswa, dilakukan analisis persentase pada masing-masing aspek yang terdapat dalam variabel minat belajar. Analisis ini dilakukan berdasarkan hasil penyebaran skala minat belajar kepada 100 mahasiswa Ikatan Dharmasraya, dengan jumlah pernyataan sebanyak 26 item yang mewakili 8 indikator dan dikelompokkan ke dalam 5 aspek minat belajar.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa setiap aspek memiliki skor persentase yang berbeda-beda, yang menggambarkan tingkat pencapaian minat belajar mahasiswa pada aspek tersebut. Persentase ini kemudian dibandingkan dengan interval kategorisasi, sehingga dapat diketahui apakah masing-masing aspek berada pada kategori sangat rendah, rendah, cukup, tinggi, atau sangat tinggi. Dengan demikian, analisis persentase per aspek ini memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai dimensi minat belajar mahasiswa, serta memperlihatkan aspek mana yang relatif kuat dan aspek mana yang masih lemah dalam mendukung minat belajar mereka, maka dapat disimpulkan persentasi skor dari masing-masing aspek sebagai berikut:

Tabel 4. 8
Persentase Skor Minat Belajar Per Aspek

No	Aspek	Jumlah skor	Persentase
1	Sikap umum terhadap aktivitas	1194	22,57%
2	Kesadaran Spesifik untuk menyukai aktivitas	1392	26,31%
3	Merasa senang dengan aktivitas	641	12,12%
4	Aktivitas mempunyai arti	666	12,59%
5	Berpartisipasi dalam aktivitas	1397	26,42%
	Jumlah	5290	100%

Berdasarkan tabel 4.10, diketahui bahwa jumlah skala sebesar 100 %. skor tertinggi sebesar 26,42% pada aspek Berpartisipasi dalam aktivitas dan skor terendah sebesar 12,12% pada aspek Merasa senang dengan aktivitas. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa *Minat Belajar* yang dimiliki oleh Mahasiswa Ikatan Dhamasraya berada pada kategori rendah meskipun di dapatkan skor terendah sebesar 12,12% pada aspek Merasa senang dengan aktivitas. Jika merujuk tabel 4.6 sepenuhnya dapat dikatakan dengan kategori rendah . Secara keseluruhan skor rata-rata didapatkan 100% yang menunjukkan bahwa *Minat Belajar mahasiswa yang bermain judi online dengan mahasiswa yang tidak bermain judi online* pada mahasiswa ikatan Dhamasraya termasuk ke dalam persentase kategori sangat tinggi.

D. Pengujian Prasyarat Analisis

1. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi Homogen atau tidak. Pada penelitian ini digunakan metode

One Sample Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan bantuan spss. Data berdistribusi Homogen jika signifikansi lebih besar dari 0,05 (Priyanto, 2014). Hasil uji normalitas skala Minat Belajar dapat dilihat antara lain sebagai berikut :

Tabel 4. 9
Hasil Uji Homogenitas Minat belajar

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil minat belajar	Based on Mean	.087	1	98	.769
	Based on Median	.093	1	98	.762
	Based on Median and with adjusted df	.093	1	94.481	.762
	Based on trimmed mean	.072	1	98	.789

Berdasarkan tabel 4.9 hasil uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada hasil minat belajar sebesar 0,769 (berdasarkan mean), 0,762 (berdasarkan median), 0,762 (median dengan adjusted df), dan 0,789 (berdasarkan trimmed mean). Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05.

Hal ini menunjukkan bahwa data memiliki varians yang homogen, artinya perbedaan penyebaran data antar kelompok yang dibandingkan dalam penelitian tidak signifikan. Dengan demikian, asumsi homogenitas varians terpenuhi, sehingga data layak untuk dilanjutkan ke tahap analisis inferensial berikutnya, seperti uji Independent Sample t-test.

ANOVA					
Hasil minat belajar					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	30.250	1	30.250	.244	.622
Within Groups	12127.460	98	123.750		
Total	12157.710	99			

Berdasarkan hasil uji yang ditampilkan pada Tabel 4.11, diketahui bahwa nilai signifikansi Levene Statistic berdasarkan mean adalah sebesar 0,769. Nilai ini lebih besar dari $\alpha = 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen antar kelompok. Hal ini juga diperkuat dengan nilai signifikansi pada pendekatan median (0,762), median dengan adjusted df (0,762), dan trimmed mean (0,789), yang semuanya berada di atas nilai signifikansi 0,05. Dengan demikian, asumsi homogenitas terpenuhi, dan analisis ANOVA dapat dilakukan.

Selanjutnya, dilakukan uji analisis varians satu arah (One-Way ANOVA) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap minat belajar antara kelompok yang dibandingkan. Berdasarkan hasil analisis ANOVA yang juga tertera pada Tabel 4.11, diperoleh nilai F sebesar 0,244 dengan signifikansi (p-value) sebesar 0,622. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap minat belajar antara kelompok yang diuji.

Secara statistik, hasil ini menunjukkan bahwa perbedaan perlakuan atau kondisi antar kelompok tidak memberikan pengaruh yang cukup kuat terhadap minat belajar responden. Dengan kata lain, variabel independen dalam penelitian ini tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel minat belajar.

E. Uji Independen Sample t - test

Setelah uji prasyarat di atas yaitu uji homogenitas terpenuhi syaratnya akan dilakukan yaitu uji Independen Sampel T- Test, Independen Sampel T-Test ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan di antara Mahasiswa yang bermain judi online dengan Mahasiswa yang tidak bermain judi online. Dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan menggunakan uji Independen Sampel T - Test dengan menggunakan aplikasi SPSS Windows versi 25 Karena variabel Minat Belajar terdistribusi normal.

Untuk mengetahui apakah ada Perbedaan antara Mahasiswa yang bermain judi online dengan Mahasiswa yang tidak bermain judi online dalam penelitian ini digunakan dasar pengambilan keputusannya apabila kedua variabel ini memiliki nilai signifikansi $< 0,05$ maka dianggap adanya perbedaan.

Berikut adalah Uji Independen Sample T- Test yang diajukan dalam penelitian ini:

Ha (Hipotesis Alternatif) : Terdapat perbedaan Minat Belajar Pada Mahasiswa Imdha Yang Bermain Judi *Online* Dan Yang Tidak Bermain Judi *Online* Di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil minat belajar	Equal variances assumed	.087	.769	-.494	98	.622	-1.100	2.225	-5.515	3.315
	Equal variances not assumed			-.494	97.794	.622	-1.100	2.225	-5.515	3.315

Ho (Hipotesis Null) : Tidak terdapat perbedaan Minat Belajar Pada Mahasiswa Ikatan mahasiswa dharmasraya Yang Bermain Judi *Online* Dan Yang Tidak Bermain Judi *Online* Di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

Berikut ini merupakan hasil uji Independen Sample T - Test:

Tabel 4. 10
Hasil Uji Independen Sampel T – Test
Group Statistics

	Kode Minat belajar	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil minat belajar	Mahasiwa Yang bermain judi Online	50	52.72	11.377	1.609
	Mahasiswa yang tidak bermain judi online	50	53.82	10.866	1.537

Berdasarkan hasil analisis uji independent sample t-test yang ditunjukkan pada Tabel 4.10, diperoleh nilai rata-rata minat belajar mahasiswa yang bermain judi online sebesar 52,72, sedangkan mahasiswa yang tidak bermain judi online memiliki rata-rata 53,82. Meskipun terdapat perbedaan angka, nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,622 menunjukkan bahwa perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik karena nilai $p > 0,05$.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar antara mahasiswa Ikatan Mahasiswa Dharmasraya yang bermain judi online dan yang tidak bermain judi online di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar. Hal ini berarti bahwa aktivitas bermain judi online tidak terbukti secara statistik memengaruhi tingkat minat belajar mahasiswa dalam populasi ini.

F. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan minat belajar antara mahasiswa yang bermain judi online dan mahasiswa yang tidak bermain judi online pada Ikatan Mahasiswa Dharmasraya di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar. Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,769. Nilai ini menunjukkan bahwa data variabel minat belajar berdistribusi homogen, sehingga layak untuk dilanjutkan pada tahap uji independent sample t-test.

Hasil uji independent sample t-test menunjukkan bahwa mahasiswa yang bermain judi online memiliki rata-rata skor minat belajar sebesar 52,72, sedangkan mahasiswa yang tidak bermain judi online memiliki rata-rata skor 53,82. Namun, nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,622 ($> 0,05$) menunjukkan bahwa perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar mahasiswa yang bermain judi online dan mahasiswa yang tidak bermain judi online.

Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain judi online tidak secara langsung memengaruhi tingkat minat belajar mahasiswa. Meskipun demikian, penelitian Dika Sahputra (2022) di Kota Tebing Tinggi menunjukkan bahwa judi online memberikan pengaruh negatif yang signifikan terhadap minat belajar remaja. Remaja yang kecanduan judi online mengalami penurunan motivasi belajar karena lebih fokus dan kecanduan terhadap aktivitas perjudian, sehingga menyebabkan mereka sering bolos sekolah, malas mengerjakan tugas, serta kurang aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, prestasi akademik menurun dan minat mereka untuk mengikuti pembelajaran menjadi sangat rendah. Kegiatan berjudi yang terus-menerus, terutama hingga larut malam, juga menyebabkan remaja mengalami kelelahan fisik dan psikis yang berdampak pada hilangnya semangat untuk sekolah.

Namun, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Harun Alfahmi (2024) di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Surakarta yang menyimpulkan bahwa judi online, pinjaman online, dan lingkungan pergaulan tidak berpengaruh signifikan terhadap nilai akademik mahasiswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa ketiga variabel tersebut memiliki nilai signifikansi (p-value) di atas 0,1, sehingga hipotesis mengenai pengaruhnya terhadap nilai akademik ditolak. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun mahasiswa terpapar judi online, pinjaman online, maupun lingkungan pergaulan tertentu, faktor-faktor tersebut tidak

secara langsung mempengaruhi prestasi akademik mereka. Hal ini diduga karena adanya faktor lain yang lebih dominan, seperti kemampuan manajemen waktu, motivasi belajar individu, serta dukungan dari lingkungan keluarga dan akademik.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kecenderungan minat belajar mahasiswa yang bermain judi online dan tidak bermain judi online di Ikatan Mahasiswa Dharmasraya UIN Mahmud Yunus Batusangkar memiliki tingkat minat belajar secara statistik berbeda, namun nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,622 menunjukkan bahwa perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik karena nilai $p > 0,05$.

Hal ini menunjukkan bahwa faktor-faktor eksternal seperti judi online bukanlah satu-satunya variabel yang mempengaruhi minat belajar mahasiswa. Faktor internal seperti motivasi pribadi, manajemen waktu, dan lingkungan yang mendukung memainkan peranan yang lebih dominan dalam menentukan minat belajar mahasiswa.

Dengan demikian, meskipun judi online menjadi isu yang meresahkan, dampaknya terhadap minat belajar mahasiswa di lingkungan ini tidak cukup signifikan untuk menjadi pembeda antara mahasiswa yang bermain dan yang tidak bermain judi online. Oleh karena itu, upaya peningkatan minat belajar mahasiswa sebaiknya difokuskan pada penguatan motivasi intrinsik, pembinaan manajemen waktu, serta penciptaan lingkungan akademik yang kondusif.

Adapun faktor lain yang mempengaruhi minat belajar mahasiswa seperti penelitian yang dilakukan oleh Janet Sartika Sihombing (2024), minat belajar mahasiswa terbentuk melalui interaksi antara faktor internal dan eksternal yang saling berkaitan. Faktor internal mencakup aspek jasmaniah seperti kondisi kesehatan fisik, di mana gangguan pada penglihatan dan pendengaran dapat menghambat mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran secara optimal. Selain itu, faktor psikologis seperti perhatian, pengamatan, dan motivasi intrinsik juga menjadi penentu penting mahasiswa yang memiliki perhatian dan rasa ingin tahu yang rendah cenderung

menunjukkan minat belajar yang lemah. Di sisi lain, faktor eksternal seperti dukungan keluarga, lingkungan pergaulan yang positif, peran dosen dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, serta ketersediaan sarana dan prasarana belajar yang memadai.

Dalam islam juga sudah menjelaskan tentang minat belajar sebagaimana firman Allah Swt dalam QS surah Al - Mujadilah“ ayat 11 yang berbunyi sebagi berikut :

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
 اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا
 الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Arinya : *Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.*

Selain itu firman Allah Swt QS surah At – Taubah“ ayat 122 yang berbunyi sebagi berikut :

﴿ وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِنْهُمْ طَائِفَةٌ
 لِيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

Artinya : *Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya?*

Dari ayat di atas dapat kita ambil kesimpulan bahwasanya menuntun ilmu itu sangat lah penting dan bagi orang – orang berminat untuk belajar

akan menadapat manfaat dari apa yang mereka pelajari dan selalu di ridhohi oleh Allah SWT.

Judi online adalah permainan judi yang dimainkan melalui media elektronik dengan mengakses internet sebagai perantara. Perjudian online saat ini sedang marak, menurut Onno W. Purbo (2007) mengatakan yang disebut sebagai judi online atau judi yang melalui internet (*internet gambling*) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada perjudian tersebut melalui internet. Para penjudi akan diharuskan melakukan deposit dimuka sebelum dapat melakukan judi online. Hal ini berarti harus melakukan transfer sejumlah uang kepada admin website judi sebagai deposit awal. Berkaitan dengan perumusan delik yang mempunyai beberapa elemen, di antara para ahli mempunyai jalan pikiran yang berlainan. Sebagian besar berpendapat membagi element perumusan delik secara mendasar saja, dan ada pendapat lain yang membagi elemen delik secara terperinci. Diantaranya unsur subjektif dan unsur objektif.

Sebagai mana dalam firman Allah yang melarang umat Islam untuk bermain judi online di karena itu adalah perbuatan yang haram hukumnya di dalam agama Islam sebagaimana QS surat Al – Baqarah” Ayat 219 yang berbunyi sebagai berikut :

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ
وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ

يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمُ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

Artinya : Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi,) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya.” Mereka (juga) bertanya kepadamu (tentang) apa yang mereka infakkan. Katakanlah, “(Yang diinfakkan adalah) kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu berpikir.

Selain itu firman Allah Swt QS surah Al - Maidah“ ayat 90 -91 yang berbunyi sebagai berikut :

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْحَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلٍ
الشَّيْطَانِ فَأَجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تَفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

Artinya : *Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung*

Ayat ini menyinggung judi dan khamar dengan menyatakan bahwa keduanya memiliki manfaat, namun dosanya lebih besar. Ini menunjukkan bahwa meski ada potensi keuntungan dari judi, namun kerugian dan dampaknya jauh lebih besar.

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ
وَيَصُدَّكُمْ عَنِ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ﴿٩١﴾

Artinya : *Sesungguhnya setan hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui minuman keras dan judi serta (bermaksud) menghalangi kamu dari mengingat Allah dan (melaksanakan) salat, maka tidakkah kamu mau berhenti?*

Ayat ini secara tegas menyatakan bahwa khamar, judi, dan perbuatan lain yang terkait dengan setan (seperti menyembah berhala) adalah perbuatan keji. Ayat ini juga menekankan bahwa setan ingin menggunakan judi dan khamar untuk menjauhkan manusia dari ibadah dan menimbulkan permusuhan.

Dapat di simpulkan bawah Judi Online dilarang dalam Islam karena memiliki dampak negatif yang besar, baik secara spiritual maupun sosial. Ayat-ayat di atas memberikan dasar bagi larangan judi dalam Islam, dan larangan ini tetap berlaku di zaman modern, termasuk judi online.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji Independen sampel t – test yang dilakukan, didapat nilai signifikansi pada variabel Minat belajar nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,622 dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa nilai signifikansi pada variabel minat belajar memiliki nilai $> 0,05$ yang artinya variabel minat belajar dapat dinyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti lakukan tentang “ Perbedaan Minat Belajar Mahasiswa Yang Bermain Judi *Online* Dan Yang Tidak Bermain Judi *Online* Pada Ikatan Mahasiswa Dharmasraya Di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar. Ha (Hipotesis Alternatif) : Terdapat perbedaan Minat Belajar Pada Mahasiswa Imdha Yang Bermain Judi *Online* Dan Yang Tidak Bermain Judi *Online* Di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar Di Tolak, Sedangkan Hipotesis Nul (H_0) di terima, yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan antara mahasiswa yang bermain judi online dengan mahasiswa yang tidak bermain judi online pada Mahasiswa Ikatan Dharmasraya di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

B. Implikasi

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman teoritis, memperkaya literatur akademik, dan membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut. Di sisi praktis, hasil penelitian ini dapat membantu pengambil kebijakan, praktisi, atau organisasi dalam mengambil keputusan yang lebih baik, menyusun strategi efektif, dan mengimplementasikan solusi berbasis bukti untuk permasalahan yang dihadapi. Selain itu, temuan penelitian dapat memberikan wawasan baru yang dapat meningkatkan kualitas praktik, metode, atau kebijakan yang ada,

sehingga memberikan manfaat yang lebih luas bagi masyarakat atau industri terkait.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan diatas, peneliti mengajukan beberapa saran yakni sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa Ikatan Dhamasraya

Peneliti menyarankan diharapkan kepada Mahasiswa Ikatan Dhamasraya untuk tidak bermain judi online lagi karena tugas kita hanya belajar dan menuntut ilmu dan apa tujuan teman Mahasiswa Ikatan Dhamasraya datang ke batusangkar ini .

2. Bagi Peneliti selanjutnya

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan sampel dengan melibatkan lebih banyak Mahasiswa dari berbagai daerah untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang Perbedaan Minat Belajar Mahasiswa Yang Bermain Judi *Online* Dan Yang Tidak Bermain Judi *Online* Pada Ikatan Mahasiswa Dharmasraya Di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar. Selain itu, penelitian dapat juga dilakukan untuk mengamati bagaimana Perbedaan Minat Belajar Mahasiswa Yang Bermain Judi *Online* Dan Yang Tidak Bermain Judi *Online*.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya yang ingin melanjutkan penelitian ini, disarankan untuk memperluas sampel penelitian agar hasilnya lebih representatif dan dapat digeneralisasi. Peneliti juga dapat mengeksplorasi variabel lain yang mungkin mempengaruhi hasil, serta menggunakan metode analisis data yang lebih canggih untuk memperoleh wawasan yang lebih mendalam. Selain itu, *studi longitudinal* bisa dipertimbangkan untuk memahami perubahan atau perkembangan variabel yang diteliti dari waktu ke waktu. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang lebih signifikan dan *komprehensif* dalam bidang kajian terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, S. (2020). Manajemen Stress Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Era Disrupsi. *Jurnal Kependidikan Islam*
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. (2006). *Penelitian Kualitatif*. Bandung: Bumi Aksara
- Asriandi. (2020). Analisis Kecanduan Judi *Online* (Studi Kasus Pada Siswa Smk An Mandai Maros Kabupaten Maros). *Paper Knowledge . Toward A Media History Of Documents*, 5(2), 40–51.
- Atmadja, A. T & Komang, A. K. S. (2014). The Effect Of Emotional Spiritual Quotient (Esq) To Ethical Behavior In Accounting Profession With Tri Hita Karana Culture's As A Moderating Variable. *Research Journal Of Finance And Accounting*. Vol. 5, No 7: 189,
- Azwar, S. (2013). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Baharudin. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Group
- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi *Online* : Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1016–1026.
- Blaskova, M & Vladimiras, G. (2009). *Motivasion Of Human Otential: Theory And Practice*. Vinius: Monograh
- Burlian, P. (2016). *Patologi Sosial*. Jakarta : Bumi Aksara
- Depdiknas. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Dolonseda, H. P., & Palangda, L. (2022). Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru Dan Disiplin Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 1 Tabukan Tengah Kabupaten Kepulauan Sangihe. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(5), 6912-6920.
- Ekasari, P., & Dharmawan, A. H. (2012). *Dampak Sosial-Ekonomi Masuknya Pengaruh Internet Dalam Kehidupan Remaja Di Pedesaan*. Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat, Fakultas Ekologi Manusia, Ipb
- Fatkhuriza. (2017). *Efektifitas Pembelajaran Berbantuan Video Game Visual Novel Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika*, Unnes

- Fauziah, N. (2017). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecemasan Jauh Dari Smartphone (Nomophobia) Pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Diponegoro Semarang. *Jurnal Empati*, 6 (2), 15-20.
- Fitri Mulyani, N. H. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Iptek). *Pendidikan Dan Konseling*.
- Hamalik, O. (2017). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara
- Hanif, N. (2023). *Judi Online Di Kalangan Masyarakat Terdidik Dilihat Dari Perspektif Religiusitas (Studi Kualitatif Pada Mahasiswa)* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Hasanah. (2012). *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Cv Pustaka Setia
- Herzamaz, D. A. (2018). Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Pendekatan Matematika Realistik (Pmr) Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Visipena*. 9(1). 167-180
- Hurlock, E. B. (2006). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi Kelima. Alih Bahasa Istiwidayanti Dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Iskandar, A. (2012). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Kartono, K. (2014). *Patologi Sosial 2 : Kenakalan Remaja*. Jakarta : Rajawali Press
- Komariah, S. I. T. I. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Mahasiswa." *Academia. Edu* (2018): 36-42.
- Michael. (1970). *West, An International Reader's Dictionary*. London: Longman Group Limited
- Nashar. (2014). *Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran*. Delia Press.
- Pintrich, P. R, & Schunk. H.D. (2017). *Motivational In Education: Theory, Research, And Application*. Ohio : Pearson Press.
- Poerwadarminta. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta: Balai Pustaka
- Pratiwi, A. M. F. (2019). *Patologi*. Yogyakarta: Pt. Pustaka Baru
- Pratiwi, N.K. 2015. Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang. *Jurnal Pujangga*. 1(2), 91-92.

- Rochmahwa Tanjung Et Al., 2022ti, M. R. (2023). Analisis Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Pulau Jawa. *Jurnal Ilmu Ekonomi*
- Sanderson, S. K. (2000). *Makro Sosiologi Sebuah Pendekatan Terhadap Realitas Sosial*. Jakarta: Pt. Raja Grafindi Persada
- Slameto. (2019). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Pt Raja Grafindo Persada
- Soleman, T., (2008). *Struktur Dan Proses Suatu Pengantar Sosiologi Pembangunan*. Jakarta: Rajawali.
- Stanford, W & Susan, S. (1996). *Gambling Like A Pro*. Dewi, T. K. ., Haidar, K., & Ellyawati, N. (2022). Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Smp Negeri 14 Samarinda. *Educational Studies: Conference Series*, 2(1), 18–24.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Suharya, R. (2019). Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang. *Sosiatr-Sosiologi*, 7(3), 326–340. Ejournal.Sos.Fisip-Unmul.Ac.Id
- Sukolaksono, J. F. (2013). *Permainan Didalam Game Online (Studitentang Pemaknaan Permainan Dalam Game Online Modoo Di Kalangan Siswa Sma Di Surabaya)*. Surabaya : Doctoral Dissertation, Universitas Airlangga).
- Suryabrata, S. (1998). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Suryana. (2010). *Metode Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Bandung:Upi.
- Syah, M. (2017). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu
- Syahdeni, S. R. (2009). *Kejahatan Dan Tindak Pidana Komputer*. Jakarta : Pustaka Utama Graffiti
- Wibowo, R. P. (2013). Perilaku Mahasiswa Fisip Yang Melakukan Judi Bola Online. *Skripsi SI*. Tidak Diterbitkan: Fisip, Universitas Airlangga.
- Winarsunu. (2009). *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan*. Malang:Umm.
- Winkel, W.S. (1989). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Pt Gramedia, 1989

Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif.
Jurnal Tarbiyah : *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23