

Pengaruh Peer Influence, Pengelolaan Pendapatan, dan Literasi Keuangan Terhadap Intensitas Bermain Judi Online di Kabupaten Ngawi

Intan Wulan Prasetyaningsih¹, Novita Erliana Sari¹, Maretha Berlianantiya¹

Universitas PGRI Madiun¹,

intanwulan1010@gmail.com¹, novitaerliana@unipma.ac.id¹, maretha@unipma.ac.id¹

ABSTRACT.

The phenomenon of online gambling among adolescents in Ngawi Regency has shown an alarming increase. Field observations reveal that many teenagers desperately sell family assets and use their school allowance to obtain gambling deposit capital. This risky behavior is strongly driven by intense peer influence (the "word-of-mouth" system) and the ease of digital access amid economic pressure, coupled with a lack of financial literacy and healthy income management. This study aims to analyze the effect of peer influence, income management, and financial literacy, both partially and simultaneously, on the intensity of online gambling among adolescents in Ngawi Regency. This study uses a quantitative approach with a causal-associative design. The research population consists of male adolescents aged 13–19 residing in Ngawi Regency. The analyzed sample amounted to 98 respondents selected using a random sampling technique, with the inclusion criteria of having experience playing online gambling within the last six months. The source of data used is primary data collected through a survey method using a structured questionnaire with a 4-point Likert scale. Data analysis techniques include classical assumption tests, multiple linear regression, and hypothesis testing (partial t-test, simultaneous F-test, and coefficient of determination) using SPSS version 24. The test results show that partially, peer influence has a positive and significant effect on the intensity of playing online gambling (Sig. 0.000 < 0.05). Conversely, income management (Sig. 0.898 > 0.05) and financial literacy (Sig. 0.698 > 0.05) proved to have no significant effect partially. Nevertheless, simultaneously, peer influence, income management, and financial literacy have a significant effect on the intensity of online gambling (Sig. 0.000 < 0.05). The coefficient of determination reached 92.4%, which means these three variables have a dominant contribution in explaining the variation in adolescent gambling intensity, while the remaining 7.6% is explained by factors outside the study.

Keywords: *Peer Influence; Income Management; Financial Literacy; Online Gambling*

ABSTRAK.

Fenomena judi online di kalangan remaja Kabupaten Ngawi menunjukkan peningkatan yang memprihatinkan. Fakta di lapangan mengungkapkan banyak remaja nekat menjual aset keluarga dan menggunakan uang saku sekolah demi mendapatkan modal deposit judi. Perilaku berisiko ini sangat didorong oleh kuatnya pengaruh teman sebaya (sistem "getok tular") dan kemudahan akses digital di tengah tekanan ekonomi, serta minimnya pemahaman literasi keuangan dan pengelolaan pendapatan yang sehat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh peer influence, pengelolaan pendapatan, dan literasi keuangan, baik secara parsial maupun simultan, terhadap intensitas bermain judi online pada remaja di Kabupaten Ngawi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis desain asosiatif kausal. Populasi penelitian ini adalah remaja laki-laki berusia 13–19 tahun

yang berdomisili di Kabupaten Ngawi. Sampel yang dianalisis berjumlah 98 responden yang dipilih menggunakan teknik random sampling dengan kriteria inklusi memiliki pengalaman bermain judi online dalam enam bulan terakhir. Sumber data yang digunakan adalah data primer yang dikumpulkan melalui metode survei menggunakan kuesioner terstruktur dengan skala Likert 4 poin. Teknik analisis data meliputi uji asumsi klasik, regresi linier berganda, dan uji hipotesis (uji t parsial, uji F simultan, dan koefisien determinasi) dengan program SPSS versi 24. Hasil pengujian menunjukkan bahwa secara parsial, peer influence berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensitas bermain judi online (Sig. 0,000 < 0,05). Sebaliknya, pengelolaan pendapatan (Sig. 0,898 > 0,05) dan literasi keuangan (Sig. 0,698 > 0,05) terbukti tidak berpengaruh signifikan secara parsial. Meskipun demikian, secara simultan peer influence, pengelolaan pendapatan, dan literasi keuangan berpengaruh signifikan terhadap intensitas bermain judi online (Sig. 0,000 < 0,05). Nilai koefisien determinasi mencapai 92,4%, yang berarti ketiga variabel tersebut memiliki kontribusi dominan dalam menjelaskan variasi intensitas berjudi remaja, sementara 7,6% sisanya dijelaskan oleh faktor di luar penelitian.

Kata kunci: Peer Influence; Pengelolaan Pendapatan; Literasi Keuangan; Judi Online

PENDAHULUAN

Fenomena judi online di Indonesia mengalami peningkatan signifikan dalam beberapa tahun terakhir, terutama di kalangan remaja. Data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menunjukkan bahwa sekitar 80% penjudi online di Indonesia berasal dari kelompok usia muda yang rentan terhadap pengaruh eksternal (Kartawinata et al., 2025). Penetrasi judi online ke wilayah pedesaan semakin dipercepat oleh perkembangan teknologi digital dan meluasnya akses internet.

Kabupaten Ngawi, sebagai wilayah pedesaan di Jawa Timur, menunjukkan gambaran memprihatinkan terkait kecanduan judi online di kalangan remaja sekolah. Data laporan polisi setempat mencatat lonjakan tajam kasus judi online dari 8 LP (2021) menjadi 16 LP (2024). Di lapangan, mayoritas pelaku adalah remaja laki-laki yang mengenal judi online melalui ajakan teman sebaya atau sistem “getok tular”. Demi mendapatkan modal deposit, mereka rela menjual aset keluarga, mengambil uang simpanan orang tua, bahkan menggunakan uang saku sekolah (Rangkuti & Putra, 2025).

Secara teoritis, keterlibatan remaja dalam perjudian online mencerminkan penyimpangan dari asumsi homo economicus. Dalam perspektif ekonomi perilaku, manusia bersifat quasi-rational, di mana mereka berusaha rasional namun tetap melakukan kesalahan sistematis akibat pengaruh psikologis dan emosional (Dewi et al., 2025). Konsep mental accounting menjelaskan bagaimana dana yang seharusnya produktif justru dialihkan untuk taruhan akibat lemahnya kendali diri.

Intensitas bermain judi online didefinisikan sebagai frekuensi, durasi, dan keteraturan seseorang dalam melakukan aktivitas perjudian daring dalam periode tertentu (Gainsbury et al., 2019). Penelitian meta-analisis dalam *The Lancet Public Health* (Yendork et al., 2024) melaporkan bahwa secara global lebih dari 1 dari 6 remaja telah berjudi dalam 12 bulan terakhir. Faktor penentu intensitas ini meliputi motivasi ekonomi, ajakan teman sebaya, pengelolaan keuangan yang buruk,

kemudahan akses digital, serta rendahnya literasi keuangan (Rangkuti & Putra, 2025).

Pengaruh teman sebaya (peer influence) merupakan proses di mana individu mengubah atau menyesuaikan sikap, nilai, serta perilaku agar sejalan dengan teman-teman sebayanya (Brown & Anistranski, 2020). Meta-analisis Giletta et al. (2021) membuktikan bahwa pengaruh teman sebaya memiliki efek kuat dan konsisten terhadap perilaku menyimpang, termasuk perjudian. Sementara itu, literasi keuangan didefinisikan sebagai kemampuan memproses informasi ekonomi dan membuat keputusan keuangan yang tepat (Kaiser & Lusardi, 2024), dan pengelolaan pendapatan mencakup perencanaan, pengendalian pengeluaran, kedisiplinan menabung, serta pemanfaatan pendapatan secara produktif (Kartawinata et al., 2025).

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji judi online, sebagian besar masih berfokus pada wilayah perkotaan. Penelitian mengenai perilaku judi online di pedesaan dengan keterbatasan ekonomi dan literasi finansial yang lebih rendah masih sangat terbatas. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh peer influence, pengelolaan pendapatan, dan literasi keuangan—secara parsial maupun simultan—terhadap intensitas bermain judi online pada remaja di Kabupaten Ngawi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif kausal, bertujuan mengidentifikasi dan mengukur pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara sistematis (Sugiyono, 2016). Teknik analisis yang digunakan adalah regresi linier berganda dengan model persamaan: $Y = \alpha + \beta_1X_1 + \beta_2X_2 + \beta_3X_3 + e$, di mana Y adalah intensitas bermain judi online, X_1 adalah peer influence, X_2 adalah pengelolaan pendapatan, dan X_3 adalah literasi keuangan.

Populasi penelitian adalah remaja laki-laki berusia 13–19 tahun yang berdomisili di Kabupaten Ngawi, dengan estimasi jumlah ±65.000 orang (BPS Ngawi, 2024). Penentuan sampel menggunakan rumus Slovin dengan margin of error 10%, menghasilkan sampel minimal 100 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan random sampling dengan kriteria inklusi: memiliki pengalaman bermain judi online dalam enam bulan terakhir. Setelah verifikasi data, sampel valid yang dianalisis berjumlah 98 responden. Penelitian dilaksanakan di Kabupaten Ngawi, Provinsi Jawa Timur, pada periode November 2025 hingga Februari 2026.

Pengumpulan data menggunakan kuesioner terstruktur berbasis skala Likert 4 poin (1 = Sangat Tidak Setuju s.d. 4 = Sangat Setuju). Instrumen terdiri dari 25 item pernyataan yang mengukur empat variabel: (1) Peer Influence (8 item) dengan indikator ajakan langsung, tekanan sosial, keteladanan teman, dorongan tidak langsung, dan konformitas kelompok (Brown & Anistranski, 2020); (2) Pengelolaan Pendapatan (7 item) dengan indikator perencanaan keuangan, pengendalian pengeluaran, kedisiplinan menabung, dan pemanfaatan pendapatan produktif (Browne et al., 2016); (3) Literasi Keuangan (6 item) dengan indikator pengetahuan keuangan, sikap keuangan, perilaku keuangan, dan kesadaran risiko (Yendork et al.,

2024); serta (4) Intensitas Bermain Judi Online (4 item) dengan indikator frekuensi bermain, durasi waktu, dan pikiran/keinginan bermain (Trisnandi & Ulfatun, 2024).

Uji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson dengan r tabel = 0,165 ($\alpha = 0,10$; $n = 98$). Dari 69 item awal, terpilih 25 item valid. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai 0,902 ($> 0,70$), sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Teknik analisis data meliputi uji asumsi klasik (normalitas dengan Shapiro-Wilk, multikolinearitas dengan VIF, heteroskedastisitas dengan uji Glejser), regresi linier berganda, koefisien determinasi (R^2), uji t parsial, dan uji F simultan dengan program SPSS versi 24.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Statistik deskriptif menunjukkan bahwa variabel Peer Influence (X_1) memiliki nilai rata-rata 19,18 (standar deviasi 8,044), mencerminkan keragaman tingkat pengaruh teman sebaya yang cukup besar di antara responden. Variabel Pengelolaan Pendapatan (X_2) memiliki rata-rata 17,81 (SD 4,328), menunjukkan kemampuan pengelolaan keuangan pada kategori sedang. Variabel Literasi Keuangan (X_3) memiliki rata-rata 14,39 (SD 6,069), mengindikasikan variasi pemahaman keuangan yang signifikan. Sementara variabel Intensitas Bermain Judi Online (Y) memiliki rata-rata 9,59 (SD 4,086), mencerminkan adanya variasi intensitas berjudi yang cukup luas di kalangan sampel.

Uji Asumsi Klasik

Uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,074 ($> 0,05$), sehingga residual dinyatakan berdistribusi normal. Nilai skewness -0,094 dan kurtosis 0,549 (keduanya di bawah ambang ± 2) memperkuat asumsi normalitas. Uji multikolinearitas menunjukkan semua variabel memiliki nilai Tolerance $> 0,10$ ($X_1 = 0,936$; $X_2 = 0,936$; $X_3 = 0,986$) dan VIF < 10 ($X_1 = 1,069$; $X_2 = 1,068$; $X_3 = 1,014$), sehingga bebas dari gejala multikolinearitas. Uji heteroskedastisitas (Glejser) menghasilkan nilai signifikansi semua variabel $> 0,05$ ($X_1 = 0,230$; $X_2 = 0,960$; $X_3 = 0,506$), menunjukkan tidak adanya heteroskedastisitas.

Hasil Pengujian Hipotesis

Persamaan regresi linier berganda yang diperoleh adalah: $Y = 0,053 + 0,488X_1 + 0,004X_2 + 0,007X_3$. Koefisien peer influence (0,488) merupakan yang terbesar, mengindikasikan pengaruh dominan variabel ini. Sementara koefisien pengelolaan pendapatan (0,004) dan literasi keuangan (0,007) sangat kecil, mengisyaratkan pengaruh yang sangat lemah secara parsial.

Tabel 1. Hasil Uji Regresi Linier Berganda (Uji t)

Sumber: Data diolah dengan SPSS versi 24, 2026

Variabel	Koef. (B)	t Hitung	Sig.	Keputusan	Keterangan
Konstanta	0,053	-	-	-	-

Peer Influence (X_1)	0,488	32,793	0,000	H1 Diterima	Signifikan (+)
Pengelolaan Pendapatan (X_2)	0,004	0,128	0,898	H2 Ditolak	Tidak Signifikan
Literasi Keuangan (X_3)	0,007	0,390	0,698	H3 Ditolak	Tidak Signifikan

Tabel 2. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2) dan Uji F

Sumber: Data diolah dengan SPSS versi 24, 2026

R	R Square	F Hitung	Sig. F
0,961	0,924 (92,4%)	383,229	0,000

Pengaruh Peer Influence terhadap Intensitas Bermain Judi Online

Hasil uji t menunjukkan peer influence berpengaruh positif dan sangat signifikan terhadap intensitas bermain judi online ($t = 32,793$; $Sig. 0,000 < 0,05$), sehingga H1 diterima. Tingginya nilai t hitung menegaskan bahwa variabel teman sebaya adalah determinan paling dominan dalam memicu perilaku judi online remaja di Kabupaten Ngawi.

Temuan ini sejalan dengan Social Learning Theory Albert Bandura, yang menjelaskan bahwa individu belajar melakukan perilaku menyimpang melalui observasi dan imitasi. Ketika remaja melihat temannya tampak mendapatkan keuntungan instan dari judi online, timbul motivasi eksternal yang kuat untuk meniru. Sistem “getok tular” yang berjalan di komunitas remaja Ngawi terbukti efektif memperluas partisipasi judi online secara eksponensial. Temuan ini didukung oleh Abrori et al. (2025) yang menemukan bahwa dinamika kelompok sebaya memiliki pengaruh kuat terhadap perilaku judi online mahasiswa di Indonesia, dan Saputra & Husainah (2025) yang menyatakan lingkungan sosial yang permisif terhadap perjudian membuat remaja lebih mudah menganggap perjudian sebagai aktivitas wajar.

Hasil ini juga konsisten dengan meta-analisis Giletta et al. (2021) yang membuktikan pengaruh teman sebaya memiliki efek kuat dan konsisten terhadap perilaku menyimpang lintas budaya. Dalam konteks pedesaan seperti Ngawi, di mana pengawasan digital relatif lemah dan ekosistem top-up saldo sangat mudah diakses melalui minimarket, pengaruh sosial dari teman sebaya menjadi jalur transmisi perilaku judi online yang paling efektif (Rangkuti & Putra, 2025).

Pengaruh Pengelolaan Pendapatan terhadap Intensitas Bermain Judi Online

Uji t variabel pengelolaan pendapatan menghasilkan nilai $t = 0,128$ dengan signifikansi $0,898 (> 0,05)$, sehingga H2 ditolak. Pengelolaan pendapatan terbukti tidak berpengaruh signifikan terhadap intensitas bermain judi online remaja

Kabupaten Ngawi. Temuan ini tampak kontradiktif dengan teori rasionalitas ekonomi, namun dapat dijelaskan melalui konteks karakteristik responden.

Mayoritas responden adalah remaja sekolah yang belum memiliki kemandirian finansial. Uang yang mereka kelola umumnya hanya berupa uang saku harian, sehingga skema pengelolaan keuangan formal belum terbentuk secara matang. Lebih lanjut, sifat adiktif judi online yang dipicu peer influence sering kali menerabas batas rasionalitas pengelolaan uang—remaja yang sudah kecanduan tidak lagi mengelola pendapatan yang ada, melainkan mencari sumber dana impulsif seperti menjual barang keluarga (Dewi et al., 2025). Dwidienawati & Gandasari (2018) menjelaskan bahwa perilaku keuangan tidak hanya dipengaruhi kemampuan mengelola pendapatan, tetapi juga faktor psikologis dan lingkungan sosial. Wardhan & Rafik (2026) menemukan bahwa keputusan berjudi lebih didominasi oleh dorongan memperoleh keuntungan instan dibanding pertimbangan rasional ekonomi.

Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Intensitas Bermain Judi Online

Uji t variabel literasi keuangan menghasilkan nilai $t = 0,390$ dengan signifikansi $0,698 (> 0,05)$, sehingga H_3 ditolak. Literasi keuangan tidak berpengaruh signifikan terhadap intensitas bermain judi online. Anomali ini menarik dikaji mengingat teori ekonomi perilaku standar menyarankan individu berpengetahuan keuangan baik seharusnya mampu mengenali kerugian matematis dari perjudian.

Temuan ini mengungkap kesenjangan antara “mengetahui teori keuangan” dan “penerapan perilaku keuangan sehat”. Literasi keuangan adalah instrumen kognitif, sementara judi online menyerang aspek psikologis dan emosional melalui stimulasi dopamin. Dalam konteks remaja yang sudah terpapar kuat oleh peer influence, edukasi finansial semata terbukti tidak cukup sebagai benteng pertahanan. Hidayat et al. (2025) menyoroti bahwa literasi finansial yang rendah memudahkan remaja terjerat judi online, namun pada sampel Ngawi ini, bahkan remaja dengan literasi cukup pun tidak imun ketika pengaruh sosial sudah sangat dominan. Rahmat & Muhafidin (2026) menegaskan bahwa permasalahan judi online dipengaruhi oleh normalisasi perilaku di lingkungan sosial, tekanan ekonomi, dan pengaruh kelompok sebaya—sehingga peningkatan literasi keuangan saja tidak cukup tanpa intervensi sosial.

Pengaruh Simultan terhadap Intensitas Bermain Judi Online

Uji F menghasilkan F hitung = $383,229$ dengan signifikansi $0,000 (< 0,05)$, sehingga H_4 diterima. Ketiga variabel secara simultan berpengaruh sangat signifikan terhadap intensitas bermain judi online. Nilai $R^2 = 0,924$ menunjukkan bahwa 92,4% variasi intensitas berjudi remaja Kabupaten Ngawi dapat dijelaskan oleh model ini. Angka ini sangat tinggi, mengindikasikan bahwa model peer influence, pengelolaan pendapatan, dan literasi keuangan secara bersama-sama merupakan prediktor yang sangat kuat.

Meskipun secara parsial hanya peer influence yang signifikan, pengujian simultan ini menegaskan bahwa interaksi sosial dan instrumen ekonomi bersama-sama menciptakan ekosistem kerentanan bagi remaja. Remaja dengan literasi keuangan terbatas, keterampilan pengelolaan uang yang belum matang, dan berada di tengah lingkaran pertemanan yang menormalisasi judi digital akan mengalami akumulasi kerentanan sempurna (Fahrudin et al., 2024). Wulandari et al. (2024) juga menegaskan bahwa pencegahan judi online memerlukan pendekatan multidimensional yang mencakup penguatan lingkungan sosial sehat dan pengawasan aktivitas digital—tidak bisa hanya mengandalkan edukasi finansial.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan empat kesimpulan utama. Pertama, peer influence berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensitas bermain judi online (Sig. 0,000 < 0,05; $t = 32,793$), menjadikannya faktor dominan. Kedua, pengelolaan pendapatan tidak berpengaruh signifikan (Sig. 0,898 > 0,05), karena profil keuangan remaja sekolah yang masih bergantung uang saku serta sifat adiktif judi yang melampaui kontrol keuangan. Ketiga, literasi keuangan tidak berpengaruh signifikan (Sig. 0,698 > 0,05), mengungkap bahwa pengetahuan keuangan saja tidak cukup menghadapi tekanan sosial yang kuat. Keempat, secara simultan ketiga variabel berpengaruh signifikan dengan $R^2 = 92,4\%$, membuktikan bahwa kombinasi faktor sosial dan ekonomi secara bersama-sama menentukan perilaku judi online remaja.

Penelitian ini berfokus pada pengaruh peer influence, pengelolaan pendapatan, dan literasi keuangan terhadap intensitas bermain judi online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi perilaku judi online. Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu dapat menambahkan variabel lain seperti kontrol diri, pola asuh orang tua, atau kecerdasan emosional serta menggunakan metode penelitian yang lebih mendalam untuk memahami faktor yang memengaruhi perilaku judi online.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrori, A., Ramadhan, M. A., & Sugianto, A. (2025). The paradox influence of peer groups on online gambling behavior of students at the Islamic university in Indonesia. *Simulacra*, 8(1), 109–123.
- Adingupu, A. G. (2025). *Youth and Gambling: A Sociological Analysis of Causes, Effects, and Preventive Strategies*.
- Affan, M. (2024). Tracing the Consumptive Behavior of Students in Online Gambling: Between Digital Lifestyle and Welfare Challenges. *Jurnal Islam Nusantara*, 8(2), 161–176.
- Alfikri, A. F. S., & Wahda, M. R. (2024). Tackling the Global Threat of Online Gambling on Families: Insights from Maqashid Al-Ushrah by Jamaluddin Athiyyah. *International Conference on Law, Technology, Spirituality and Society (ICOLESS)*, 4, 264–278.
- Amonhaemanon, D. (2024). Financial stress and gambling motivation: the importance

- of financial literacy. *Review of Behavioral Finance*, 16(2), 248–265.
- Arliani, R., Abidin, Z., & Yatima, K. (2025). Online Gambling Practices and Their Economic Impacts in Muara Sabak Timur District: A Qualitative Study in the Perspective of Islamic Economics. *Zabags International Journal of Economy*, 3(2), 242–251.
- Brown, B., & Anistranski, J. (2020). *Peer Influence in Adolescence*. <https://doi.org/10.1002/9781119171492.wecad398>
- Browne, M., Langham, E., Rawat, V., Greer, N., Rose, J., Rockloff, M., Donaldson, P., Thorne, H., Goodwin, B., & Bryden, G. (2016). Assessing gambling-related harm in Victoria: A public health perspective. *Victorian Responsible Gambling Foundation*.
- Dellastrada, P. C., & Yudha, I. M. E. K. (2025). The effect of allowance, peer environment, and information and technology access on online gambling decisions among university students in Denpasar city. *International Journal of Financial Economics*, 2(3), 1100–1119.
- Dewi, R. M., Andriansyah, E. H., Rafsanjani, M. A., & Kurniawan, R. Y. (2025). *Ekonomi Perilaku: Sebuah Pengantar*. Academia Publication.
- Fahrudin, A., Satispi, E., Subardhini, M., Andayani, R. H. R., Jayaputra, A., Yuniarti, L., Wijayanti, F., & Suryani, S. (2024). Online gambling addiction: Problems and solutions for policymakers and stakeholders in Indonesia. *Journal of Infrastructure, Policy and Development*, 8(11), 1–17.
- Fauzi, S. I., Syahriza, R., & Suhairi, S. (2025). Village Program Strategy in Minimizing the Negative Impact of Online Gambling Influenced by Influencers on Mental Health and Finances in Simpang Empat Village. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 6(1), 28–34.
- Gainsbury, S. M., Angus, D. J., & Blaszczynski, A. (2019). Isolating the impact of specific gambling activities and modes on problem gambling and psychological distress in internet gamblers. *BMC Public Health*, 19(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-019-7738-5>
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26* (10th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Giletta, M., Choukas-Bradley, S., Maes, M., Linthicum, K., Card, N., & Prinstein, M. (2021). A Meta-Analysis of Longitudinal Peer Influence Effects in Childhood and Adolescence. *Psychological Bulletin*, 147, 719–747. <https://doi.org/10.1037/bul0000329>
- Hidayat, B., Sari, W. D., Reza, I. F., Jaafar, A., Lailafna, R. S. M., Syahrina, L., & Putri, A. R. (2025). Gambling Disorder: A Preliminary Study of the Integration of Psychology and Islam. *Indonesian Journal of Behavioral Studies*, 5(2), 100–112.
- Kaiser, T., & Lusardi, A. (2024). *Financial literacy and financial education: An overview*. National Bureau of Economic Research.
- Kartawinata, B. R., Syarifuddin, S., Kuswanto, A., & Wardhana, A. (2025). Financial Literacy Series: Protect Your Family from Online Gambling. *Journal of Digital Community Services*, 2(1), 16–22.

- Liu, Y., Zhang, X., Wang, M., & Li, J. (2022). Peer influence and adolescent problem behaviors: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(22), 14972.
- Purwati, A., Santosa, C. H., Erwin, R., & Isranti, B. (2025). Community Intervention Program of Sukajaya Village, Sumedang Regency Towards Participatory-Based Online Gambling Prevention. *International Journal of Community Service*, 5(2), 183–189.
- Rahmat, B., & Muhafidin, D. (2026). Navigating Online Gambling in Indonesia: Policy Analysis in Education Sectors. *Journal of Social Studies Education Research*, 17(1), 97–134.
- Rangkuti, V. W. N., & Putra, I. M. (2025). The impact of online gambling on the social and economic conditions of the Aek Village Community in Batu City. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 9(1), 205–215.
- Saputra, D. W., & Husainah, N. (2025). The Influence of Peer Groups, Social Media Advertisements, Preventive Policies of the School of Origin and Personal Religiosity on the Level of Exposure to Online Gambling in New Students of Muhammadiyah Universities in Greater Jakarta. *Zona Education Indonesia*, 3(4), 23–48.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Trisnandi, T., & Ulfatun, T. (2024). Analysis of the Impact of Online Gambling Addiction on Adolescent in Pabelan Village, Kartasura Subdistrict, Sukoharjo Regency. *Contagion: Scientific Periodical Journal of Public Health and Coastal Health*, 6(1), 693–705.
- Wardhan, A. P., & Rafik, A. (2026). When Winning Means Stopping: A Phenomenological Inquiry into Student Financial Decision-Making in Online Gambling. *Asian Journal of Management, Entrepreneurship and Social Science*, 6(03), 1019–1032.
- Wulandari, D., Saputra, D., & et al. (2024). Mental Health Conditions and Quality of Life among Online Gambling College Students: A Descriptive Study. *Journal of Education, Health and Community Psychology*, 13(2), 337–351.
- Yendork, J. S., Wardle, H., Degenhardt, L., Marionneau, V., & Reith, G. (2024). The Lancet Public Health Commission on Gambling. *The Lancet Public Health*.