

**DAMPAK NEGATIF BERMAIN JUDI TERHADAP PELAKSANAAN
PENGAMALAN BERAGAMA REMAJA DI DESA SALAMBUE
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN TENGGARA**

¹Harun Arrasyd, ²Nurhasanah Pardede, ³Asrul Azis

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan
harunarraysd@um-tapsel.ac.id

Abstract: *This research is based on the problem of the negative impact of playing gambling on the religious practice of adolescents in the village of Salambue. The focus of this research is 1. To alleviate adolescents who are affected by gambling in Salambue Village, Padangsidempuan Southeast District. 2. To increase the religious practice of teenagers in Salambue Village, Padangsidempuan Southeast District. The formulation of the problem in this study 1. How to increase the religious practice of youth in Salambue Village, Padangsidempuan Southeast District. 2. What are the factors for the negative impact of playing gambling in Salambue Village, Padangsidempuan Southeast District. The objectives to be achieved are 1. To find out the factors that have a negative impact on playing gambling in Salambue Village, Padangsidempuan Southeast District. 2. To find out how to improve the religious practice of youth in Salambue Village, Southeast Padangsidempuan District. In this study used a type of qualitative research. Data collection techniques were carried out in a triangulation (combined) manner, namely observing, interviewing, documentation studies and a combination of the three. The respondents of this study were teenagers in the village of Salambue, and the informants were the village head, parents and youth. The results of this study are factors that encourage teenagers in Salambue village to play gambling, weak faith in God Almighty, lack of attention from parents, influenced by friends, and economic factors that want to get money easily while the negative impact of playing gambling on the practice of teenagers in Salambue village namely, rarely praying, being lazy to attend the Naposo Nauli Bulung recitation (NNB/youth recitation), the less shame of being addicted or addicted, the more lazy studying and causing fights.*

Keywords: *Negative Impact of Gambling, Adolescent Religious Practice.*

Abstrak: Penelitian ini didasarkan atas permasalahan dampak negatif bermain judi terhadap pengamalan beragama remaja di desa salambue. Adapun fokus dalam penelitian ini adalah 1. Untuk mengentaskan remaja yang terkena dampak bermain judi di desa salambue kecamatan padangsidempuan tenggara 2. Untuk meningkatkan pengamalan beragama remaja di desa salambue kecamatan padangsidempuan tenggara. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini 1. Bagaiman cara meningkatkan pengamalan beragama remaja di desa salambue kecamatan padangsidempuan tenggara. 2. Apa yang menjadi faktor-faktor terjadinya dampak negatif bermain judi di desa salambue kecamatan padangsidempuan tenggara. Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah 1. Untuk mengetahui faktor-faktor terjadinya dampak negatif bermain judi di desa salambue kecamatan padangsidempuan tenggara. 2. Untuk mengetahui cara meningkatkan pengamalan beragama remaja di desa salambue kecamatan padangsidempuan tenggara. Pada penelitian ini digunakan jenis penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan) yaitu melakukan observasi (pengamatan), interview (wawancara), studi dokumentasi dan gabungan dari ketiganya. Responden penelitian ini adalah remaja di desa salambue, dan informannya adalah kepala desa, orang tua dan remaja. Hasil penelitian ini faktor yang mendorong remaja di desa salambue bermain judi, lemahnya iman kepada Tuhan Yang Maha Esa, kurangnya perhatian dari orang tua, terpengaruh dengan teman, dan faktor ekonomi yang ingin mudah mendapatkan uang sedangkan dampak negatif bermain judi terhadap pengamalan remaja di desa Salambue yaitu, jarang melaksanakan shalat, malas mengikuti pengajian *naposo nauli bulung* (NNB/ pengajian remaja), semakin berkurangnya rasa malu kecanduan atau ketagihan, semakin malasnya belajar dan menimbulkan perkelahian.

Kata kunci: Dampak Negatif Bermain Judi, Pengamalan Beragama Remaja.

PENDAHULUAN

Judi merupakan penyakit masyarakat yang sangat meresahkan, Melihat perkembangan dalam hal bermain judi tersebut sudah sangat meraja lela sekali dikalangan para remaja, mereka tidak hanya sembunyi-sembunyi bahkan mereka terang-terangan melakukannya seperti diwarung kopi dan tempat terbuka lainnya, rata-rata remaja yang melakukan bermain judi ini masih duduk di bangku sekolah saya sangat perihatin melihat sudah sangat berkembangnya dampak bermain judi di Desa Salambue ini terutama dikalangan para remaja sekolahan. menurut Nurdin Kistanto (2001:10) Sejalan dengan perkembangan kehidupan masyarakat ilmu pengetahuan, teknologi dan globalisasi maka tingkat dan modus tindak pidana perjudian juga mengalami perubahan baik kualitas maupun kuantitasnya. Hakekatnya judi maupun perjudian jelas-jelas bertentangan dengan agama, kesusilaan, moral pancasila serta membahayakan bagi kehidupan dan kehidupan masyarakat bangsa dan negara.

Perjudian menurut kamus besar bahasa Indonesia merupakan permainan yang memakai uang sebagai taruhan. Berjudi merupakan mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula. Sedangkan Ibrahim Hosen berpendapat (2010: 18) *Maisir* atau judi dalam pengertian terminologi agama diartikan sebagai suatu transaksi yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih untuk kepemilikan suatu benda atau jasa yang menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak orang lain dengan cara mengaitkan transaksi tersebut dengan suatu tindakan atau kejadian tertentu.

Menurut Josua Sitompul (2005:85) salah satu permainan tertua di dunia adalah perjudian, hampir setiap negara mengenalnya sebagai sebuah permainan untung-untungan. Menurut Kartini Kartono (2009:56) Judi merupakan

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/belum pasti hasilnya, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula. Menurut Josua Sitompul (2005:86) di era sekarang, banyak bentuk permainan yang sulit dan menuntut ketekunan serta keterampilan dijadikan alat judi.

Penjelasan atas peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 9 Tahun 1981, tentang Pelaksanaan Undang-undang No. 7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian, Pasal 1 ayat (1), disebutkan beberapa macam perjudian yaitu : perjudian di kasino, antara lain terdiri dari, perjudian ditempat-tempat keramaian, antara lain terdiri dari perjudian dengan , lempar paser atau bulu ayam pada papan atau sasaran yang tidak bergerak, lempargelang, lempar uang (coin), koin, pancingan, adu ayam, adu kerbau. Sedangkan menurut Nurdin Kistanto (2001:9) perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain diantaranya perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan-kebiasaan, adu ayam, adu sapi, adu kerbau, pacu kuda, kerapian sapi, adu burung merpati.

Mulyana Kusuma (2001:16) seorang antropolog menatakan, sangat sulit untuk mampu memisahkan perilaku judi dari masyarakat kita. Sedangkan menurut Hamka Haq (2001:13) ada 3 faktor-faktor terjadinya perjudian yaitu, faktor keimanan, faktor lingkungan, faktor ekonomi. Dari sisi mental, mereka yang terlibat dengan permainan judi ataupun perjudian, mereka akan kehilangan etos dan semangat kerja, sebab mereka akan menggantungkan harapan akan menjadi kaya dengan berjudi.

Menurut Poerdaminta (2000:33) pengertian agama terbatas bagi pemeluk agama samawi terutama agama Islam, agama merupakan petunjuk Allah yang terpenting

dalam bentuk kaidah-kaidah perundang-undangan yang ditunjukkan kepada orang-orang yang berakal budi agar supaya mereka mampu berusaha di jalan yang benar dalam rangka memperoleh kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat mengamalkan. Sedangkan menurut Badudu (2000:40) pengamalan dilihat dari segi bahasa berasal dari kata *amal*, yang berarti perbuatan yang baik maupun yang buruk, atau sesuatu yang dilakukan dengan tujuan kebaikan tingkah laku, kata *amal* mendapatkan awalan “ peng ” dan akhiran “ an ” menjadi pengamalan yang berarti hal, cara atau proses kerja. Menurut Djamaluddin (2000:72) tujuan pokok dari pada menganut suatu agama khususnya agama Islam adalah kita memperoleh kepastian berkaitan dengan Tuhan yang menjadi sumber dari keselamatan, seolah-olah kita bisa melihat wujud-Nya dengan mata kita.

Pengamalan agama Islam merupakan proses melaksanakan atau menunaikan kewajiban yang berupa pengamalan agama Islam yang dibawa nabi Muhammad SAW sebagai rasul, seperti melaksanakan shalat lima waktu, berpuasa pada bulan suci Ramadhan, membayarkan zakat, bersedekah, membantu ayah dan ibu, membaca al-Quran dan naik haji bagi yang mampu.

Semaraknya bermain judi di kalangan remaja dan melalaikan perintah Allah dan Rosul-Nya, keadaan seperti ini juga terjadi di tempat lokasi melakukan penelitian di desa Salambue Kecamatan Padangsidempuan Tenggara dimana banyaknya remaja lalai dalam kesehariannya karena sudah terkena dampak bermain judi sehingga dalam hal beragama itu terlupakan oleh para remaja karena keasikan dalam bermain judi.

Fenomena di desa Salambue Kecamatan Padangsidempuan Tenggara masih banyaknya remaja yang selalu bermain judi pada malam hari dan sehingga pengamalan beragama itu terlupakan karena kelalaian dalam berjudi, dan sehingga mereka para remaja sudah terkena dengan dampak negatif bermain judi sehingga agama pun ditinggalkan dan terlenta dalam hal

bermain judi tersebut. Banyaknya dampak bermain judi dan berkurangnya pengamalan beragama, maka peneliti tertarik untuk meneliti dampak negatif bermain judi terhadap pelaksanaan pengamalan beragama remaja di desa Salambue.

METODE

Metode merupakan cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitiannya. Menurut Sugiyono (2008: 3) metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Jenis Penelitian ini digunakan penelitian kualitatif dengan metode studi kasus.

Menurut Sugiyono (2014:13) metode penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, sebagai lawannya adalah eksperimen, dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Penelitian ini adalah studi kasus, studi kasus merupakan salah satu jenis penelitian kualitatif, dimana peneliti melakukan eksplorasi secara mendalam terhadap suatu program, kejadian, proses, aktivitas, terhadap satu atau lebih orang. Suatu kasus terikat oleh waktu dan aktivitas dan peneliti melakukan pengumpulan data secara mendetail dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data dan dalam waktu yang berkesinambungan. Pada studi kasus peneliti mencoba menggambarkan subjek penelitian di dalam keseluruhan tingkah laku, yakni tingkah laku itu sendiri beserta hal-hal yang melingkunginya, hubungan antara tingkah laku dengan riwayat timbulnya tingkah laku, demikian pula lain-lain hal yang berkaitan dengan tingkah laku tersebut.

Objek penelitian ini adalah dampak negatif bermain judi terhadap pengamalan beragama remaja di desa Salambue Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, sedangkan subjek penelitian ini adalah saya sendiri sebagai peneliti.

Tabel 1. Responden Penelitian

No	Nama (inisial)	Keterangan (17-18 Tahun)
1	DN	Remaja
2	RA	Remaja

Sesuai dengan penelitian, maka yang dijadikan informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut,

Tabel 2. Informan Penelitian

Informan	Keterangan
1. Kepala Desa	1. Nama : R Usia : 50
2. Orang Tua	Pekerjaan: Wirasawasta 2. Nama : RA
3. Remaja	Usia :48 Pekerjaan : Wirasawasta 3. Nama : NH Usia : 49 Pekerjaan : Wirasawasta 4. Nama : MA Usia :17 Pekerjaan : Remaja 5. Nama : M Usia :17 Pekerjaan : Remaja 6. Nama : H Usia : 18 Pekerjaan : Remaja

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah, 1. Observasi, menurut Nasution dalam Sugiyono (2014:64) observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan.2. Wawancara, teknik wawancara merupakan teknik pengumpulan data kualitatif dengan menggunakan instrumen, yaitu pedoman wawancara. 3. Dokumentasi, dokumen merupakan catatan peristiwa yang yang bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya monumental.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Tematik

Analisis terhadap data penelitian yang diperoleh dengan merujuk kepada model spradley, yaitu 1. Analisis domain, 2. Analisis taksonomi, 3. Analisis komponensial, 4. Analisis data sesuai dengan fokus penelitian. Dampak negatif bermain judi terhadap pelaksanaan pengamalan beragama remaja di desa salambue.

Analisis terhadap dampak negatif bermain judi dan pengmalan beragama remaja untuk mengentaskan masalah dampak negatif bermain judi didasarkan kepada data penelitian yang diperoleh berdasarkan data observasi dan wawancara. Analisis tentang gambaran dampak negatif bermain judi terhadap pelaksanaan pengamalan beragama remaja adalah sebagai berikut:

Analisis Domain (situasi sosial)

Situasi sosial yang terjadi dalam penelitian ini adalah dampak negatif bermain judi terhadap pelaksanaan pengamalan beragama remaja untuk mengentaskan masalah dampak negatif bermain judi di desa salambue. Dilihat dari situasi sosial dalam hal ini mulai dari kepala desa memang peduli dan menjalin peran dengan semua orangtua dan masyarakat dalam memberikan support dalam setiap penanganan masalah yang ada berjalan dengan baik.

a. Jenis Srick Inclusion (X adalah jenis Y)

Pemahaman para orangtua merupakan salah satu indikator penguasaan dalam mengatasi setiap permasalahan yang ada di dalam keluarga dan juga yang di alami para

remaja di luar rumah.

b. Ruang Spatial (X adalah tempat Y)

Aktivitas kepala desa dilaksanakan di kantor kepala desa khusus permasalahan yang ada di lingkungan masyarakat desa salambue.

c. Sebab Akibat (X adalah dari Y)

Kompetensi para orangtua ataupun masyarakat dapat dilihat melalui peran para orangtua dan masyarakat yang di berikan terhadap remaja yang sudah terencana dengan baik sehingga hasil yang didapat juga baik.

d. Lokasi untuk melakukan sesuatu (X merupakan tempat untuk melakukan Y)

Ruang khusus kepala desa merupakan ruang untuk melakukan penyelesaian permasalahan yang ada di lingkungan masyarakat.

e. Cara mencapai tujuan (X merupakan cara untuk mencapai tujuan Y)

Kegiatan yang dilakukan kepala desa perminggu, perbulan, dan sebagainya agar dapat membantu para orangtua dalam hal menyelesaikan dampak bermain judi remaja diluar pengawasan orangtua.

f. Fungsi (X digunakan untuk fungsi Y)

Peran kepala desa dan masyarakat dilakukan untuk mengontrol para remaja yang mempunyai bermain judi, mengevaluasi dan membina remaja agar dapat melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya dengan baik.

g. Urutan (X merupakan tahap setelah Y)

Memberikan pembinaan yang baik kepada anak remaja, agar anak bisa memahami tentang dampak bermain judi dan pengamalan beragama yang kurang yang diberikan para orangtua bagi para remaja.

h. Atribut/karakteristik (X merupakan karakteristik Y)

Kepala desa orangtua dan masyarakat merupakan orang yang dianggap lebih berpengalaman, lebih berpengetahuan dan lebih mengerti tentang lingkungan desa salambue.

1. Faktor yang mendorong remaja di desa salambue kecamatan padang sidimpuan tenggara bermain judi

Pertama, Lemahnya keimanan kepada Allah SWT. Remaja yang bermain judi menjadi salah satu bukti lemahnya iman, karena agama Islam melarang bermain judi. Sesuai dengan firman Allah SWT.

“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaita. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan”.(QS. Al-Maidah ayat 90).

Maka berdasarkan ayat di atas perbuatan judi adalah yang diharamkan dalam agama Islam.

Kedua, Kurangnya perhatian orang tua menjadi salah satu faktor yang mendorong remaja di desa salambue melakukan judi bahkan sudah merajalelala, padahal perhatian orang tua sangat diperlukan terhadap perkembangan remaja. Sesuai dengan pendapat Slameto (2010: 105) cara orang tua mendidik anaknya memberikan pengaruh besar terhadap anaknya. Dalam mengatasi masalah dampak negatif bermain judi peran para orangtua sangat dibutuhkan remaja terhadap pengamalan beragama mereka.

Ketiga, terpengaruh dengan teman, awalnya hanya ingin mencoba-coba saja, kemudian merasa ketagihan dalam memainkannya sehingga terus melakukannya setiap ada waktu dan kesempatan, dan banyak waktu yang terbuang karenanya.

Keempat, Faktor ekonomi, dengan melaksanakan perjudian remaja sering

beranggapan bahwa mendapatkan uang lebih mudah, berkhayal mendapatkan uang yang banyak padahal tidak pasti, sesuai dengan pendapat (Asriadi, 2020) Ketidak pastian hasil tersebut, memunculkan banyak angan-angan yang terkadang meleset dari harapan dan memunculkan ketegangan yang berbeda dalam setiap penjudi. Ada juga yang melakukan pencurian untuk bisa ikut bermain judi dan bahkan menggadaikan barang berharganya seperti handphone dan barang berharga lainnya.

2. Dampak negatif bermain judi terhadap pelaksanaan pengamalan beragama remaja di desa salambue

Pertama, jarang melaksanakan shalat, padahal bagi umat Islam melaksanakan shalat itu hukumnya wajib, tetapi bagi remaja yang melakukan judi meninggalkan shalat sudah hal yang biasa baginya, dan tidak merasa berdosa lagi, padahal bagi umat Islam yang shalat dapat menghindarkannya dari perbuatan yang buruk, salah satunya adalah judi. Sesuai dengan firman Allah SWT.

“Bacalah apa yang telah diwahyukan kepadamu, yaitu al kitab (al-Quran) dan dirikanlah shalat. Sesungguhnya shalat itu mencegah dari perbuatan-perbuatan keji dan mungkar. Dan sesungguhnya mengingat Allah (shalat) adalah lebih besar (keutamaannya dari ibadat-ibadat yang lain). Dan Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan.”(QS. Al-Ankabut Ayat 45).

Kedua, malas mengikuti pengajian *naposo nauli bulung* (NNB/pengajian remaja), remaja yang ikut bermain judi semakin malas datang kepengajian, padahal pengajian yang dijadwalkan remaja, sesuatu yang sangat dianjurkan oleh tokoh masyarakat dan orang tua.

Ketiga, Kecanduan atau ketagihan, remaja yang sering bermain judi akan ada ketergantungan di dalamnya.

Keempat, semakin berkurangnya rasa malu, melakukan perjudian tidak hanya sembunyi-sembunyi bahkan mereka terang-

terangan melakukannya seperti diwarung kopi dan tempat terbuka lainnya, rata-rata remaja yang melakukan bermain judi ini masih duduk di bangku sekolah SMA yang baru berusia 17 tahun.

Kelima, semakin malas belajar, remaja yang ikut serta bermain judi akan mempengaruhi mentalnya, mengakibatkan tidak fokus dalam proses pembelajaran di sekolah, tidak mengerjakan pekerjaan rumah dan bahkan ada yang membolos dari sekolah untuk sekedar ikut bermain judi.

Keenam, menyebabkan perkelahian, remaja yang kalah dalam bermain judi, sangat sering mudah emosi dan menyebabkan perkelahian diantara mereka.

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami bahwa seluruh komponen harus bekerjasama dalam memberantas permainan judi dikalangan remaja. Dalam meningkatkan pengamalan beragama remaja di Desa Salambue, maka orangtua, masyarakat dan kepala desa ikut berperan dalam mengatasi dampak negatif bermain judi dan saling membantu agar permasalahan remaja dalam hal tersebut dapat diatasi.

Diantara cara yang dilakukan untuk mengatasi permainan judi bagi remaja adalah dengan arahan yang benar, para orangtua harus menjalankan peran ataupun tugasnya, orangtua harus lebih fokus dalam hal mengawasi para anak-anak diluar rumah dan harus selalu membimbingnya ke arah yang lebih baik terutama dalam hal beragama agar tidak terjerumus terhadap dampak negatif bermain judi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dampak negatif bermain judi terhadap pengamalan beragama remaja di Desa Salambue”. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Faktor yang mendorong remaja di desa salambue bermain judi, lemahnya iman kepada Allah SWT, kurangnya perhatian

dari orang tua, terpengaruh dengan teman, dan faktor ekonomi yang ingin mudah mendapatkan uang.

2. Dampak negatif bermain judi terhadap pengamalan remaja di Desa Salambue yaitu, jarang melaksanakan shalat, malas mengikuti pengajian *naposo nauli bulung* (NNB/pengajian remaja), semakin berkurangnya rasa malu kecanduan atau ketagihan, semakin malasnya belajar dan menimbulkan perkelahian.

DAFTAR RUJUKAN

- Asriadi, A. 2020. *Analisis kecanduan judi online (studi kasus pada siswa Smak an-Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)*. Jurnal Eprints 1.
- Badudu, 2000. Kamus umum bahasa indonesia, Jakarta. Pustaka sinar harapan.
- Djamaluddin, 2000. *Psikologi Islam*, yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Glok, Stark, 2001. *Dimensi Keberagamaan*. Jakarta: CV. Pustaka Al Kautsar Haq.
- Hamka, 2001. *Syariat Islam wacana dan penerapannya*. Ujung pandang
- Ibrahim Hosen, 2010. *Syariat Islam Wacana dan Penerapannya*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Josua Sitompul, 2005. *Cyberspace cybercrimes cyberlaw. Tinjauann aspek hukum pidana*, PT. Tatanusa, Jakarta al-ahkam.
- Kartono, Kartini, 2009. *Patologi sosial*, Jakarta. PT. Raja Grapindo Persada.
- KBBI Online, 2010. *Pengertian Dampak Negatif*. Jakarta : Bumi Askara.
- Kottler, 2002. *Pengertian Dampak Positif dan Negatif*. Jakarta : Bumi Askara.
- Kementrian Agama RI, 2015. *al-Quran dan Terjemahnya*, Jakarta. CV. Pustaka Al Kautsar.
- Kistanto, Nurdin H. 2001. *Kebiasaan Masyarakat Berjudi*, Harian Suara Merdeka M.Arifin, 2001. *Kapita Seleka Pendidikan*, Jakarta : Bumi Askara.
- Mulyana Kusuma, 2001. *Pandangan Masyarakat Tentang Judi*. Jakarta : Bumi Askara.
- Nurdin Kistanto, 2001. *Pandangan Masyarakat Tentang Judi*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Poerwadarminta, 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka.
- Rusli Gazali, Andi. 2012. *Analisis kriminologis dan sosiologis tindak pidana perjudian*, Jakarta. Balai Pustaka
- Slameto, 2010. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka cipta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif*, PT. Raja Grafindo Persada.