

Pencurian, pencemaran nama baik, pornografi, perjudian, penipuan, dan aksi terorisme. Efek samping yang paling serius dari mengakses internet adalah seseorang menjadi kecanduan. Kita dapat melihat banyak hal ini di sekitar kita saat ini, termasuk diri kita sendiri, yang terkait erat dengan perangkat yang berisi berbagai program media sosial. Siswa dari semua jenis kelamin, dari sekolah dasar hingga tingkat pendidikan tinggi, menderita kecanduan gawai. Siswa yang menghabiskan banyak waktu di internet umumnya menjadi lesu dan melupakan pekerjaan dan tanggung jawab mereka, seperti belajar.

Dengan kondisi tersebut, ketika anak terpapar langsung dengan media internet, penggunaan internet dapat berdampak pada konsentrasi dan prestasi belajar anak, jika tidak digunakan dengan baik dan benar. Robin dan Linda (Self, 2015: 28) menjelaskan bahwa kecenderungan setiap siswa dalam menggunakan media internet tidak hanya bergantung pada perilaku mereka dalam menggunakan media internet tanpa menyalahgunakan situs-situs yang ada di dalamnya, tetapi juga pada keaktifan mereka dalam mengakses internet sesuai dengan kebutuhan kreativitas belajar. Saat ini sudah banyak fasilitas online yang dapat digunakan untuk belajar, seperti mengunduh buku pelajaran, melihat video pembelajaran, bertukar materi pembelajaran, dan masih banyak lagi kegiatan lainnya, karena penggunaan internet dalam pembelajaran sebenarnya lebih mudah dan efisien.

Akhirnya, dengan kreativitas dan imajinasi yang tinggi, pengguna Internet dapat membangun berbagai taman bermain elektronik atau game online. Semua pengguna Internet memiliki akses yang mudah ke situs-situs web ini. Permainan video, yang sering dikenal sebagai game online, telah berkembang pesat dalam setahun terakhir. Game online menjadi semakin populer di kota-kota kecil dan desa-desa, serta di kota-kota besar. Hal ini terbukti dari banyaknya pusat permainan yang telah didirikan, dan pelanggan yang sering mereka temui adalah para pemuda, terutama pria berusia 15 hingga 21 tahun. Dengan kemajuan teknologi, permainan judi online yang tadinya hanya sekedar permainan telah berkembang menjadi usaha yang menghasilkan uang, yang sering dikenal sebagai perjudian online.

Fenomena perjudian internet yang meluas, terutama di kalangan remaja, semakin meningkat di kalangan pelajar. Kecanduan judi online memiliki banyak

konsekuensi berbahaya, baik secara psikologis, fisik, dan sosial. Orang yang kecanduan judi internet dapat mengalami berbagai gejala psikologis, termasuk keputusasaan, ketegangan, perasaan putus asa, ketidakberdayaan, dan bahkan kemampuan untuk bunuh diri atau bunuh diri. Satu-satunya alasan mengapa perjudian online harus dilarang adalah karena perjudian online memengaruhi pikiran orang, terutama generasi muda (remaja), dan membuat mereka yang menggunakannya menjadi malas, sehingga mereka dapat meraup untung tanpa berusaha. Dan dalam skenario ini, perjudian diatur dalam KUHP pasal 303 dan 303 bis, yang berhubungan dengan pelanggaran terhadap kesusilaan.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk mencerdaskan seseorang agar dapat membangun kepribadian yang berakhlak mulia dan menjadi teladan yang baik di tengah-tengah masyarakat, seperti yang tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 1 sebagai berikut:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Hal ini dapat diartikan bahwa pendidikan yaitu sebagai upaya untuk membentuk suatu perilaku dari seorang pelajar yang diharapkan dapat berkepribadian baik sesuai dengan nilai – nilai moral dan norma yang berlaku dilingkungan masyarakat, seperti memiliki iman yang baik, mampu menyelesaikan masalah secara baik, dan mempunyai rasa tanggung jawab untuk dirinya sendiri maupun dilingkungan masyarakat. Namun sekarang ini masih ada terjadinya penyimpangan sosial yang dilakukan oleh para pelajar salah satunya adalah judi *Online* kejadian tersebut dapat diketahui dari informasi berbagai pihak khususnya di lingkungan sekitar sekolah bahwa adanya peserta didik yang melakukan permainan judi *Online* di sekitar sekolah, karena judi *Online* ini bisa di mainkan

dimana saja dan kapan saja menggunakan alat elektronik berupa Handphone maka lebih memudahkan lagi para peserta didik untuk bermain judi *Online* tersebut.

Salah satu teknologi yang dipakai dalam pendidikan yaitu internet. Internet menyimpan informasi yang tak terbatas yang dapat digunakan dalam belajar oleh peserta didik. Palmer W. Agnew dkk (dalam Diri, 2015 Hlm. 27) menjelaskan bahwa pemanfaatan internet secara efektif dan efisien akan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Namun bila internet tidak dimanfaatkan dengan bijak oleh peserta didik maka internet akan membawa efek negatif bagi peserta didik. Sholikhah & Saifudin (2013: 48) mengungkapkan bahwa, Penggunaan internet khususnya situs jejaring sosial tentu akan memberikan dampak positif dan dampak negatif dalam dunia pendidikan. Kegiatan peserta didik dalam mengakses jejaring sosial akan menjadi kegiatan yang memicu turunnya motivasi belajar apabila digunakan pada saat jam pelajaran sedang berlangsung dan kegiatan mengakses jejaring sosial dikatakan tidak menyebabkan dampak menurunnya motivasi belajar apabila peserta didik menggunakan jejaring sosial pada waktu peserta didik dalam keadaan tidak terikat dalam suatu kondisi belajar dikelas maupun di rumah.

Melihat adanya kejadian penyimpangan sosial di lingkungan sekolah yang dilakukan oleh para pelajar sebagai generasi penerus bangsa ini, tentu perbuatan tersebut sangat memprihatinkan, dimana seharusnya menjadi seorang pelajar itu berkewajiban belajar di sekolah dan memiliki cirri sikap yang baik. Walaupun dalam masa remaja yang dialami pelajar tersebut mengalami adanya perubahan dari masa anak – anak ke tahap remaja, sehingga dalam proses perubahan tersebut dapat digambarkan seperti seseorang yang sedang mencari identitas jati dirinya. Hal tersebut dapat terjadi yang mengakibatkan hal – hal yang ada disekitarnya bisa sangat mudah mempengaruhi pikiran dari seseorang tersebut, baik itu hal yang negatif maupun hal yang positif. Menurut Wulandari, D. O., & Hodriani, H. (2019, hlm. 140) menjelaskan “Remaja yang baik adalah remaja yang dapat menanamkan perilaku peduli terhadap lingkungan sekitarnya dengan menghargai nilai kehidupan bangsa, sedangkan remaja yang tidak baik adalah remaja yang selalu membuat kerusuhan dilingkungan sekitarnya atas tindakan kenakalannya dalam konteks kriminal”. Sehingga dapat diartikan pelajar dalam masa remaja ini mengalami

banyak perubahan dari dirinya, dimana adanya beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kehidupan dari pelajar tersebut seperti faktor internal dan eksternal.

Pendidikan, dalam pandangan ini, adalah upaya untuk membentuk karakter siswa sehingga mereka dapat mencontohkan prinsip-prinsip dan standar moral yang lazim dalam komunitas tertentu. Hal ini termasuk mengembangkan sifat-sifat seperti kejujuran, kompetensi dalam pemecahan masalah, dan akuntabilitas pribadi dan kolektif. Masih ada beberapa penyimpangan sosial yang dilakukan oleh para pelajar, salah satunya adalah perjudian online. Kabar yang beredar di masyarakat adalah adanya mahasiswa yang bermain judi di kampus, berkat ketersediaan ponsel dan perangkat elektronik lainnya yang semakin meluas.

Internet adalah salah satu alat teknis yang dapat digunakan oleh guru di kelas. Siswa memiliki akses ke pengetahuan yang tak terbatas di internet. Menurut Palmer W. Agnew dkk. (dikutip dalam Diri, 2015, hlm. 27), kinerja siswa akan meningkat jika mereka memanfaatkan internet dengan baik. Di sisi lain, siswa akan mengalami dampak negatif dari internet jika mereka tidak menggunakannya dengan bijak. Tidak diragukan lagi, akan ada dampak baik dan buruk dari penggunaan internet, terutama pada situs jejaring sosial, di bidang pendidikan, seperti yang ditunjukkan oleh Sholikhah dan Saifudin (2013: 48). Kegiatan yang melibatkan penggunaan media sosial oleh siswa selama jam pelajaran diketahui dapat mengurangi motivasi belajar mereka, sedangkan kegiatan yang melibatkan penggunaan media sosial oleh siswa di luar kelas atau di rumah tidak diyakini memiliki efek yang sama.

Prevalensi penyimpangan sosial di lingkungan sekolah, yang dilakukan oleh para siswa - calon pemimpin masa depan bangsa - sangat meresahkan, karena sudah menjadi tanggung jawab setiap siswa untuk hadir di kelas secara teratur dan berperilaku bertanggung jawab. Meskipun demikian, siswa mengalami metamorfosis dari masa kanak-kanak ke masa remaja, dan sebagai bagian dari metamorfosis ini, pada dasarnya mereka sedang mencari identitas mereka sendiri. Akibatnya, pikirannya rentan terhadap pengaruh lingkungannya, baik pengaruh positif maupun negatif. Jika menurut Wulandari, D. O., dan Hodriani, H. (2019: 140), "Remaja yang baik adalah remaja yang mampu menanamkan perilaku peduli

terhadap lingkungan sekitar dengan menghargai nilai kehidupan berbangsa, sedangkan remaja yang tidak baik adalah remaja yang selalu membuat rusuh di lingkungan sekitar karena tindakan kenakalannya dalam konteks kriminal.” Kelompok remaja yang disebut pertama mampu mempengaruhi orang lain untuk peduli terhadap lingkungan melalui penghayatan akan pentingnya lingkungan. Karena banyaknya elemen internal dan eksternal yang dapat memengaruhi kehidupan remaja, masuk akal untuk mengasumsikan bahwa mereka mengalami banyak perubahan pribadi selama masa ini.

Penyimpangan Sosial judi *Online* dan penyalahgunaan alat elektronik di lingkungan sekolah merupakan dua permasalahan serius yang dihadapi oleh masyarakat, khususnya generasi muda, di berbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia. Penyimpangan sosial mengacu pada perilaku sosial yang melewati batas norma dan etika, di mana individu terlibat dalam kegiatan sosial yang berpotensi membahayakan kesehatan fisik, mental, dan moral.

Berdasarkan hasil observasi yang ditemukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Klari pada tanggal 29 Agustus 2023 melalui observasi dan wawancara pada pendidik BK yang peneliti lakukan mendapatkan bahwa terdapat 3 peserta didik di sekolah yang sedang bermain slot judi *Online* pada saat jam kosong dan sudah mendapat teguran secara langsung dari teman-teman serta pendidik BK dan larangan menggunakan gadget tersebut untuk hal yang menyimpang, namun akses terhadap informasi internet dapat tetap di akses oleh peserta didik diluar jangkauan pengawasan seperti di luar jam kosong, waktu istirahat dan diluar lingkungan sekolah. Sehingga tugas pendidik adalah bukan hanya memberikan pengawasan namun juga memberikan wawasan dalam kedewasaan dan tanggung jawab menggunakan internet.

Penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan berjudi online siswa berdampak pada moralitas sosial dan pribadi mereka, menurut penilaian temuan dari observasi awal. Salah satu caranya adalah dengan mengabaikan bagian terpenting dari menjadi seorang pelajar, termasuk berbohong kepada orang tua, bertindak kasar terhadap orang lain, dan tidak menunjukkan rasa hormat kepada orang-orang di sekitar.

Pendidikan memainkan peran yang sangat penting di tengah kompleksitas masalah penyimpangan sosial dan maraknya judi *Online* ini dalam membentuk karakter dan kesadaran peserta didik terhadap bahaya penyimpangan sosial dan melakukan permainan judi *Online* khususnya di lingkungan sekolah. Salah satu mata pelajaran di sekolah yang memiliki potensi besar untuk memberikan kontribusi dalam hal ini adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan). Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan untuk mengembangkan wawasan peserta didik tentang nilai-nilai kebangsaan, moralitas, hak dan kewajiban sebagai warga negara yang baik, serta kesadaran tentang pentingnya menjaga keharmonisan dan kesatuan dalam keberagaman masyarakat Indonesia.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003, pendidik memainkan peran penting dalam membantu siswa memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hal ini sesuai dengan tujuan utama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, yaitu untuk menumbuhkan rasa memiliki terhadap masyarakat Indonesia dan kecintaan terhadap negaranya. Kewarganegaraan yang baik juga mencakup integritas, pengendalian diri, rasa hormat, pertimbangan, dan keyakinan diri dalam semua aspek kehidupan, termasuk hubungan di rumah, di sekolah, dan di dunia yang lebih luas. Oleh karena itu, materi pendidikan diintegrasikan dengan empat pilar konsensus nasional: Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia, yang merupakan kesepakatan tertinggi mengenai bentuk negara Republik Indonesia.

Konteks upaya pencegahan maraknya judi *Online* pada remaja atau pun peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat menjadi wahana efektif untuk memberikan pemahaman mendalam tentang dampak negatif dari perilaku penyimpangan sosial dan bahaya melakukan permainan judi *Online*. Melalui pembelajaran yang terarah dan berkualitas, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan tentang berbagai macam bahaya dan risiko yang dapat muncul dari penyimpangan sosial dan judi *Online*, serta

mengembangkan kesadaran dan keterampilan untuk menghindari atau menolak keterlibatan dalam perilaku tersebut.

Implementasi peran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam meningkatkan kesadaran perilaku penyimpangan sosial masih perlu dievaluasi lebih lanjut. Beberapa faktor seperti kurikulum, metode pengajaran, dan kualifikasi pendidik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian yang mendalam dan komprehensif tentang peran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam upaya pencegahan maraknya judi *Online* saat ini di kalangan remaja atau pun pada peserta didik menjadi sangat penting untuk dilakukan.

Tinjauan mendalam tentang peran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam menangani permasalahan ini akan memberikan sumbangan kontributif dalam upaya pencegahan perilaku penyimpangan sosial dan maraknya judi *Online* di kalangan generasi muda. Selain itu, melalui pemahaman yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi judi *Online* di lingkungan sekolah, penelitian ini dapat memberikan rekomendasi kebijakan dan langkah-langkah strategis bagi pihak terkait, termasuk pemerintah, lembaga pendidikan, serta keluarga dan masyarakat, untuk meningkatkan efektivitas pendidikan mencegah peserta didik dari perilaku penyimpangan sosial di lingkungan sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam peran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam upaya pencegahan maraknya judi *Online* pada peserta didik di tingkat sekolah menengah. Selain itu, penelitian ini juga akan mengevaluasi efektivitas kurikulum, metode pengajaran, dan kualifikasi pendidik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam menghadapi tantangan pencegahan perilaku penyimpangan sosial dan maraknya judi *Online* di kalangan remaja. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kontributif dalam upaya pencegahan maraknya judi *Online* melalui pendekatan pendidikan di sekolah.

Memahami pentingnya peran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam konteks pencegahan maraknya judi *Online* dikalangan remaja , penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif dan responsif terhadap tantangan sosial yang dihadapi oleh peserta didik. Melalui pemahaman mendalam tentang peran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam konteks ini, diharapkan masyarakat dapat bersama-sama menciptakan lingkungan yang lebih baik dan aman bagi generasi muda, sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan sadar akan bahaya perilaku penyimpangan social yang akan membuat rugi diri sendiri dan orang sekitar.

Berdasarkan penjelasan latar belakang permasalahan tersebut, peneliti merasa tertarik untuk meneliti sejauh mana peran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam mengatasi permasalahan perilaku penyimpangan sosial. Oleh karena itu peneliti mencoba untuk mengajukan penelitian dengan judul : “Peran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Upaya Pencegahan Judi *Online* Peserta Didik” (Studi Kasus di Kelas XI SMA Negeri 1 Klari).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dan identifikasi masalah tersebut di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam memberikan Upaya Pencegahan maraknya judi *Online* pada peserta didik ?
2. Bagaimana peran Pendidik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam memberikan Upaya pencegahan maraknya judi *Online* pada peserta didik ?
3. Bagaimana kendala yang di hadapi oleh Pendidik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Negeri 1 Klari dalam memberikan upaya pencegahan maraknya judi *Online* pada peserta didik ?

4. Bagaimana solusi yang di berikan oleh Pendidik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Negeri 1 Klari dalam memberikan upaya pencegahan maraknya judi *Online* pada peserta didik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari perumusan masalah yang telah peneliti paparkan, Penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam memberikan Upaya pencegahan maraknya judi *Online* di Lingkungan sekolah pada peserta didik.

2. Tujuan Khusus

Gambaran yang lebih spesifik dari tujuan penelitian ini dapat diuraikan dalam bentuk khusus, yaitu untuk mengetahui :

- a) Proses Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam memberikan Upaya Pencegahan maraknya judi *Online* pada peserta didik
- b) Peran Pendidik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam memberikan Upaya pencegahan maraknya judi *Online* pada peserta didik
- c) Kendala apa saja yang di hadapi oleh Pendidik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Negeri 1 Klari dalam memberikan upaya pencegahan maraknya judi *Online* pada peserta didik di lingkungan sekolah
- d) Solusi apa yang di berikan oleh Pendidik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Negeri 1 Klari dalam memberikan upaya pencegahan maraknya judi *Online* pada peserta didik.

D. Manfaat Penelitian

Merupakan harapan tulus peneliti bahwa semua pihak yang membutuhkan akan mendapatkan manfaat dari penelitian ini setelah selesai. Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Dilihat dari Segi Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini akan menjelaskan aspek ilmiah tentang bagaimana siswa mengembangkan sikap dan perilaku positif, serta meningkatkan pemahaman kita tentang bagaimana kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berkontribusi dalam mencegah perilaku penyimpangan sosial, seperti meningkatnya prevalensi perjudian online di kalangan siswa dan remaja, khususnya di lingkungan sekolah.

2. Dilihat dari Segi Praktis

a) Bagi pendidik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Para peneliti dalam penelitian ini berharap agar para guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan lebih peka terhadap kebutuhan siswa mereka dan meningkatkan kesadaran mereka akan penyimpangan sosial, khususnya dalam konteks sekolah. Salah satu contoh penyimpangan sosial yang dapat terjadi di lingkungan sekolah adalah perjudian online. Salah satu cara untuk mengatasinya adalah dengan berempati kepada siswa yang terkena dampaknya dan membantu mereka mengembangkan minat dan bakat mereka melalui kegiatan ekstrakurikuler yang disponsori sekolah dan bimbingan mental. Tujuannya adalah untuk memberikan siswa pandangan positif tentang waktu luang mereka dan mencegah mereka terlibat dalam kegiatan negatif, seperti perjudian online, yang dapat terjadi di mana saja, termasuk di sekolah.

b) Bagi Peserta Didik

Para peneliti di SMA Negeri 1 Klari berharap bahwa pada akhir penelitian, siswa akan memiliki pandangan hidup yang bermoral, terbiasa dengan prinsip-prinsip Pancasila dan bagaimana mempraktikkannya, dan memahami risiko yang terkait dengan terlibat dalam perilaku yang tidak dapat diterima secara sosial.

E. Definisi Oprasional

Guna tidak terjadi kerancuan terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti mengklarifikasi bahwa definisi operasional ini didasarkan pada pemahaman peneliti terhadap variabel-variabel penelitian. Maka, peneliti mendefinisikan variabel-variabel berikut ini berdasarkan uraian kajian teori:

1. Peran

Suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang mengenai bentuk sikap atau perilaku dalam mengatasi masalah dimana orang tersebut memiliki posisi pada statusnya” (Desita, Y. A, 2021: 18) adalah definisi peran yang disarankan. Oleh karena itu, peran dapat didefinisikan sebagai gambaran dari seorang individu yang dapat menunjukkan sikap dan serangkaian perilaku tertentu untuk menyelesaikan masalah.

2. Pendidik

Pendidik adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah,” demikian bunyi ayat pertama Pasal 1 Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Pendidik dan Dosen. Oleh karena itu, guru harus memberikan contoh yang baik bagi murid-muridnya dengan mempertahankan pandangan positif dan bertindak secara bertanggung jawab; ini lebih dari sekadar memberikan informasi.

3. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Sesuai dengan Permendiknas No. 22 tahun 2006, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Arif, 2011).

4. Mengantisipasi

Kata mengantisipasi dapat diartikan sebagai suatu tindakan untuk membuat perhitungan atau mengandung suatu perkiraan terhadap suatu dugaan akan hal-hal yang belum dan dapat terjadi,” kata Kamus Besar Bahasa Indonesia. Mencegah suatu peristiwa agar tidak terjadi adalah salah satu interpretasi yang mungkin dari akar kata “antisipasi,” yang juga dapat berarti memikirkan cara-cara untuk mengatasi kesulitan setelah hal itu terjadi sehingga tidak terjadi lagi.

5. Judi *Online*

Pertaruhan yang disengaja, yaitu mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap berharga dengan menyadari adanya risiko dan harapan tertentu pada kejadian, permainan, perlombaan, dan peristiwa yang tidak atau belum pasti hasilnya” adalah apa yang digambarkan oleh Kartini Kartono sebagai perjudian (1999:12). Argumen sebelumnya membuat orang percaya bahwa perjudian di internet adalah sebuah perjudian. Para penjudi yang mengambil bagian dalam perjudian internet melakukannya dengan sadar, sambil menyadari potensi konsekuensi jangka panjang dari tindakan mereka.

F. Sistematika Skripsi

Pada point ini, peneliti memaparkan tentang urutan dalam penulisan penelitian ini dengan tujuan untuk mempermudah penyusunan skripsi agar menjadi lebih sistematis. Berikut sistematika skripsi yang telah peneliti susun menjadi lima bagian, diantaranya :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab I merupakan pendahuluan dari skripsi yang diawali Bersama Penulisan latar belakang kasus yang diambil oleh peneliti seperti, rumusan masalah, objek penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

2. BAB II : KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Bab II berisikan gambaran hasil penelitian yang meliputi teori, konsep serta susunan yang didukung dengan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan masalah dan penelitian.

3. BAB III : METODE PENELITIAN

Bab III adalah wujud metode penelitian secara terstruktur memberikan Penjelasan secara rinci langkah-langkah serta metode menjawab pertanyaan dan menarik kesimpulan.

4. BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV terhadap bab ini memuat tentang penjabaran tentang isi pokok Pengelolaan hasil serta analisis.

5. BAB V : SIMPULAN DAN SARAN

Bab V menjelaskan pemahaman peneliti serta signifikansi analisis hasil Penelitian.