



## **Pengaruh Literasi Keuangan, Literasi Digital, Dan Gaya Hidup Terhadap Minat Judi Online Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa**

**All Ya Rusda Permatasari<sup>1</sup>, Reza Muhammad Rizqi<sup>2</sup>**

Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Teknologi Sumbawa,  
Kabupaten Sumbawa, Indonesia<sup>1,2</sup>

\*Email Korespondensi: [reza.muhammad.rizqi@uts.ac.id](mailto:reza.muhammad.rizqi@uts.ac.id)

Diterima: 21-12-2025 | Disetujui: 01-01-2026 | Diterbitkan: 03-01-2026

### **ABSTRACT**

*This study aims to examine the influence of financial literacy, digital literacy, and lifestyle on the interest in online gambling among students at the University of Technology Sumbawa (UTS). The rapid advancement of digital technology has facilitated easy access to various online activities, including gambling, which is prohibited by Indonesian law but remains prevalent, especially among young adults. This research uses a quantitative approach with a causal associative design. Data were collected through closed questionnaires from 100 randomly selected active UTS students in the 2025/2026 academic year. Multiple linear regression analysis was used to test the hypotheses. The results indicate that financial literacy has a significant negative effect on online gambling interest, meaning that better financial understanding reduces students' inclination to gamble online. Conversely, both digital literacy and lifestyle have a significant positive effect, suggesting that higher digital skills and a consumptive, entertainment-oriented lifestyle increase students' interest in online gambling. The coefficient of determination ( $R^2$ ) is 0.871, indicating that 87.1% of the variation in online gambling interest can be explained by these three variables. This study provides new insights into the factors driving online gambling interest among students in the digital era and highlights the complex role of digital literacy, which, contrary to some expectations, may increase exposure and interest in risky online behaviors when not accompanied by critical awareness.*

**Keywords:** Financial Literacy; Digital Literacy; Lifestyle; Online Gambling Interest; University Students.

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh literasi keuangan, literasi digital, dan gaya hidup terhadap minat judi online pada mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa (UTS). Pesatnya perkembangan teknologi digital telah mempermudah akses berbagai aktivitas daring, termasuk perjudian, yang dilarang hukum Indonesia namun masih marak, khususnya di kalangan muda. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif kausal. Data dikumpulkan melalui kuesioner tertutup terhadap 100 mahasiswa aktif UTS tahun akademik 2025/2026 yang dipilih secara acak. Analisis regresi linier berganda digunakan untuk menguji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi keuangan berpengaruh negatif signifikan terhadap minat judi online, artinya pemahaman keuangan yang baik mengurangi kecenderungan mahasiswa untuk berjudi daring. Sebaliknya, literasi digital dan gaya hidup berpengaruh positif signifikan, yang menunjukkan bahwa kemampuan digital yang tinggi serta gaya hidup konsumtif dan berorientasi hiburan justru meningkatkan minat mahasiswa terhadap judi online. Koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,871 mengindikasikan bahwa 87,1% variasi minat judi online dapat dijelaskan oleh ketiga variabel tersebut. Studi ini memberikan pemahaman baru mengenai faktor-faktor pendorong minat judi online di kalangan mahasiswa pada era digital dan menyoroti peran kompleks literasi digital yang, bertentangan

dengan harapan, dapat meningkatkan paparan dan minat terhadap perilaku daring berisiko jika tidak diiringi kesadaran kritis.

**Katakunci:** Literasi Keuangan; Literasi Digital; Gaya Hidup; Minat Judi Online; Mahasiswa.

**Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:**

Ya Rusda Permatasari, A., & Muhammad Rizqi, R. (2026). Pengaruh Literasi Keuangan, Literasi Digital, Dan Gaya Hidup Terhadap Minat Judi Online Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa. Ekopedia: Jurnal Ilmiah Ekonomi, 2(1), 52-66. <https://doi.org/10.63822/y7431q08>

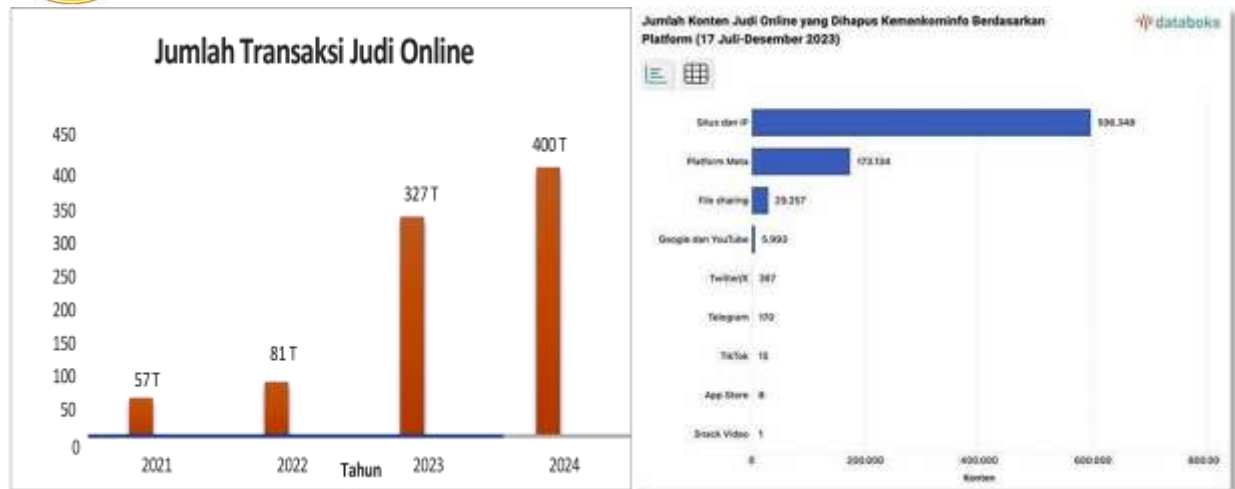
## PENDAHULUAN

Transformasi teknologi informasi dan digital sekarang ini telah banyak mengubah segala aspek kehidupan manusia. Di Indonesia, kemajuan teknologi terus meningkat sangat pesat, khususnya dalam bidang digitalisasi. Perkembangan ini membawa dampak positif seperti kemudahan dalam mengakses informasi, komunikasi, serta transaksi keuangan. Namun, di sisi lain kemajuan teknologi juga banyak memunculkan dampak negatif, salah satunya yaitu semakin maraknya fenomena perjudian daring atau judi online (Juliani et al., 2024). Judi online merujuk pada aktivitas taruhan yang dilakukan melalui perangkat digital dengan koneksi internet, di mana permainan mempertaruhkan uang dengan harapan agar memperoleh keuntungan. Fenomena ini menimbulkan keprihatinan karena dapat berdampak pada kondisi ekonomi, psikologis, sosial bahkan moral individu (Laras et al., 2024).

Secara hukum, perjudian sangat di larang keras di Indonesia. Menurut Pasal 303 KUHP menegaskan bahwa perjudian merupakan tindak pidana. Hal ini diperkuat melalui Undang- Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Dipertegas juga dalam Undang- Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 27 Ayat (2) menyatakan bahwa setiap orang di larang mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya muatan perjudian melalui sistem elektronik. Dengan dasar hukum ini, jelas bahwa judi online tidak hanya melanggar norma, tetapi juga melawan hukum yang berlaku di Indonesia.

Meskipun berbagai peraturan telah diterapkan untuk melarang praktik perjudian, minat masyarakat terhadap judi online tetap tinggi, terutama di kalangan generasi muda dan mahasiswa. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara norma hukum dan perilaku masyarakat dalam memandang aktivitas perjudian daring. Kemudahan akses internet, promosi di media sosial, serta kemajuan teknologi finansial membuat judi online semakin mudah diakses dan tampak menarik bagi kelompok usia muda (Rizqi dkk., 2025). Bagi sebagian mahasiswa, judi online tidak hanya dipandang sebagai aktivitas terlarang, tetapi juga sebagai bentuk hiburan digital dan peluang untuk memperoleh keuntungan secara cepat tanpa harus bekerja keras.

Fenomena ini sejalan dengan data dari Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemkomdigi) yang mencatat bahwa hingga Januari 2025 telah diblokir lebih dari 5,7 juta konten judi online di Indonesia (Antara News, 2025). Namun demikian, situs-situs baru terus bermunculan dengan nama yang berbeda, menunjukkan bahwa minat masyarakat terhadap aktivitas judi online masih tinggi. Sementara itu, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat bahwa nilai transaksi perjudian online di Indonesia pada tahun 2024 telah mencapai lebih dari Rp400 triliun (DataBoks, 2024). Angka ini memperlihatkan bahwa aktivitas perjudian daring masih marak dan memiliki daya tarik besar bagi masyarakat, termasuk kalangan muda dan mahasiswa.



**Gambar 1.** Jumlah Transaksi Judi Online setiap tahunnya dan Koneten perjudian yang diblokir Kominfo  
(Sumber: Kementerian Komunikasi dan Informatika (2025) & Databoks (2025))

Fenomena ini memperlihatkan bahwa minat judi online bukan hanya disebabkan oleh akses yang mudah, tetapi juga oleh faktor-faktor psikologis dan sosial seperti gaya hidup konsumtif, rasa ingin tahu, serta dorongan untuk memperoleh keuntungan secara instan. Terlebih lagi, pesatnya perkembangan teknologi digital menjadikan aktivitas perjudian semakin mudah diakses melalui berbagai platform media sosial dan aplikasi seluler (Kominfo, 2025).

Literasi Keuangan dimaknai sebagai pengetahuan untuk memperoleh kesejahteraan (Kasematan, 2023). Kemampuan ini meliputi bagaimana individu memperoleh, mengelola, menyimpan, dan menggunakan uang untuk tujuan jangka panjang secara bertanggungjawab Azsahrah et al., (2023). Semakin tinggi literasi keuangan seseorang, maka semakin kecil kemungkinan individu untuk terlibat dalam aktivitas ekonomi beresiko seperti perjudian Watanapongvanich et al., (2021).

Literasi Digital merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan, membuat, mengevaluasi dan memanfaatkan media digital, alat komunikasi, dan jaringan internet. Menurut kajian oleh (Tufekci et al, 2023) Literasi Digital juga dapat membantu individu mengembangkan sikap kritis untuk konten-konten yang ditemukan secara online, sehingga mereka dapat membuat keputusan yang lebih bijak lagi dalam menggunakan teknologi. Ridhoh et al., (2025) menemukan bahwa literasi digital, memainkan peran penting dalam memitigasi dampak negatif judi online, mahasiswa dengan literasi digital yang tinggi jauh lebih mampu untuk menepis keinginan bermain judi online.

Gaya Hidup memiliki arti tingkah laku sehari-hari segolongan manusia dalam masyarakat dan lingkungannya (Supriadi, 2020). Gaya Hidup dapat mempengaruhi perilaku seseorang dan akhirnya menentukan pilihan seseorang (Oktaviani, 2019). Menurut Affan (2025) minat mahasiswa terhadap judi online tidak dipicu oleh faktor ekonomi saja, melainkan oleh tekanan sosial sehingga menimbulkan keinginan untuk mengikuti gaya hidup tertentu yang dianggap modern dan berkelas. Dengan mendapatkan kemudahan memperoleh uang secara instan melalui permainan daring menjadikan judi online tampak sebagai bagian dari gaya hidup digital yang menyenangkan, padahal berdampak negatif terhadap keuangan

dan moral mahasiswa.

Berdasarkan hasil observasi beberapa Mahasiswa di lingkungan Universitas Teknologi Sumbawa (UTS), diketahui bahwa minat mahasiswa terhadap judi online muncul karena rasa penasaran yang tinggi, serta dorongan untuk memperoleh keuntungan besar secara cepat dengan modal kecil. Minat tersebut diperkuat oleh kemudahan akses melalui perangkat digital dan promosi yang menarik di media sosial. Faktor lain yang turut memengaruhi timbulnya minat mahasiswa yaitu rendahnya tingkat literasi keuangan yang membuat mereka kurang memahami risiko ekonomi dari aktivitas tersebut, serta lemahnya kemampuan literasi digital dalam menyaring informasi dan iklan perjudian daring. Kondisi ini menunjukkan bahwa minat mahasiswa terhadap perjudian online munculnya bukan secara tiba-tiba, tetapi terbentuk melalui kombinasi dari berbagai faktor internal dan eksternal yang saling memengaruhi.

Fenomena meningkatnya minat terhadap judi online ini telah menjadi perhatian sejumlah peneliti yang berupaya menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhinya. Penelitian yang dilakukan oleh Deviyanti (2024) menemukan bahwa literasi keuangan berpengaruh negatif terhadap minat judi online, yang artinya semakin baik pemahaman seseorang terhadap keuangan, maka semakin rendah juga minat untuk berjudi online. Septanto et al. (2024) juga menunjukkan bahwa literasi digital berpengaruh negatif terhadap minat judi online, sedangkan Affan (2025) menemukan bahwa gaya hidup konsumtif dan digital berpengaruh positif terhadap minat judi online mahasiswa.

Berdasarkan sejumlah hasil penelitian diatas, dapat diketahui bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya hanya menyoroti faktor sosial, ekonomi, dan perilaku keuangan dalam menjelaskan minat seseorang bermain judi online. Dari ketiga penelitian tersebut terlihat adanya kesenjangan penelitian (research gap), yaitu belum adanya penelitian yang secara empiris meneliti pengaruh Literasi Keuangan, iterasi Digital, dan Gaya Hidup terhadap Minat Judi Online mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) dengan menggabungkan ketiga variabel tersebut yaitu literasi keuangan, literasi digital, dan gaya hidup dalam satu model penelitian yang berfokus pada mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa sebagai objek penelitiannya, dengan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman baru terkait faktor-faktor yang memengaruhi minat mahasiswa terhadap judi online di era digital saat ini. Dari penjelasan latar belakang diatas, penelitian ini menjadi sangat penting untuk menguji apakah Literasi Keuangan, Literasi Digital, dan Gaya Hidup memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pelaku Judi Online Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif kausal, yang bertujuan untuk menguji pengaruh antar variabel (Sugiyono, 2021). Pendekatan ini dipilih untuk menganalisis hubungan sebab-akibat antara variabel independen, yaitu Literasi Keuangan (X1), Literasi Digital (X2), dan Gaya Hidup (X3), terhadap variabel dependen, Minat Judi Online (Y) pada mahasiswa. Paradigma penelitian yang digunakan adalah positivisme, di mana data dikumpulkan dari sampel populasi dan dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif Universitas Teknologi Sumbawa tahun akademik 2025/2026 yang berjumlah 3.194 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan

menggunakan teknik *probability sampling* secara acak, di mana ukuran sampel minimum dihitung dengan rumus Slovin. Dengan tingkat kesalahan (e) sebesar 10%, diperoleh sampel sebanyak 97 responden, yang kemudian dibulatkan menjadi 100 responden untuk memastikan kecukupan data (Sugiyono, 2021).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah survei melalui kuesioner tertutup yang disebarkan secara langsung kepada responden (Hartono, 2018). Kuesioner dirancang menggunakan skala Likert 4 poin (1=Sangat Tidak Setuju hingga 4=Sangat Setuju) untuk mengukur persepsi responden terhadap setiap indikator variabel (Budiaji, 2013). Penggunaan skala ini dipilih karena kemampuannya dalam mengukur sikap, pengetahuan, dan perilaku secara kuantitatif.

Instrumen penelitian terdiri dari 22 pernyataan yang terbagi ke dalam empat variabel. Variabel Literasi Keuangan diukur dengan 4 indikator (Chen & Volpe dalam Aprilia, 2023), Literasi Digital dengan 6 indikator (Gilster dalam Zaenudin dkk., 2020), Gaya Hidup dengan 8 indikator (Supriadi, 2020), dan Minat Judi Online dengan 4 indikator (Nurhaqani dkk., 2019). Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya.

Uji kualitas data meliputi uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment* Pearson, dimana suatu item dinyatakan valid jika nilai  $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$  (0,361). Hasil uji menunjukkan seluruh item valid (Ghozali, 2021). Selanjutnya, uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*, dimana instrumen dinyatakan reliabel jika nilai  $\alpha > 0,6$ . Hasil uji membuktikan semua variabel reliabel, dengan nilai  $\alpha$  berkisar antara 0,552 hingga 0,938 (Cahyono, 2020).

Sebelum analisis hipotesis, dilakukan Uji Asumsi Klasik untuk memastikan kelayakan model regresi. Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan data berdistribusi normal (signifikansi  $0,077 > 0,05$ ). Uji heteroskedastisitas dengan metode Glejser dan uji multikolinearitas dengan nilai *Tolerance* dan *VIF* membuktikan tidak terdapat heteroskedastisitas dan multikolinearitas dalam model (Cahyono, 2020). Hasil ini mengindikasikan model regresi memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke tahap pengujian.

Analisis data untuk menguji hipotesis dilakukan dengan analisis regresi linier berganda menggunakan bantuan software SPSS versi 28. Pengujian pengaruh parsial masing-masing variabel independen dilakukan dengan Uji t, sedangkan pengukuran kekuatan pengaruh simultan ketiga variabel dilihat melalui Koefisien Determinasi ( $R^2$ ). Persamaan regresi yang dihasilkan adalah  $Y = 2,378 - 0,137X_1 + 0,020X_2 + 0,034X_3$ , yang kemudian diinterpretasikan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis penelitian (Ghozali, 2018).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Uji Asumsi Klasik

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengevaluasi apakah data dalam model regresi mengikuti distribusi normal atau tidak, yang merupakan salah satu asumsi penting dalam analisis parametrik (Cahyono, 2020). Salah satu metode yang digunakan untuk menguji normalitas adalah uji Kolmogorov-Smirnov. Dalam praktiknya, pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai



signifikansi (sig) yang dihasilkan dari tabel uji Kolmogorov-Smirnov pada aplikasi SPSS dengan taraf probabilitas 0,05. Kriteria pengambilan keputusannya adalah: jika nilai signifikansi hasil uji lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal; sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

**Tabel 1. Uji Normalitas**

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0.0000000
	Std. Deviation	1.12883388
Most Extreme Differences	Absolute	0.084
	Positive	0.084
	Negative	-0.065
Test Statistic		0.084
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		0.077
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>d</sup>	Sig.	0.081
		0.074
	99% Confidence Interval	Lower Bound
		Upper Bound
		0.088

Sumber: data diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 1 menggunakan metode *Kolmogorov Smirnov* yaitu variabel literasi keuangan, literasi digital, dan gaya hidup terhadap minat judi online diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,077 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Heteroskedastisitas

Pada penelitian ini, uji Glejser dapat digunakan untuk menguji heteroskedastisitas, jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas (Cahyono, 2020).

**Tabel 2. Hasil Uji Heteroskedastisitas**

Variabel Dependen	Variabel Independen	Kriteria	Sig	Keterangan
Minat Judi Online	Literasi Keuangan	0,05	0,891	Tidak Terjadi Heteroskedastisitas
	Literasi Digital	0,05	0,385	Tidak Terjadi Heteroskedastisitas
	Gaya Hidup	0,05	0,738	Tidak Terjadi Heteroskedastisitas

Sumber: data diolah, 2025

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa semua nilai signifikansi pada variabel literasi keuangan, literasi digital, dan gaya hidup lebih besar dari 0,05 sehingga tidak terjadi heteroskedastisitas pada variabel tersebut.

### c. Uji Multikolinearitas

Pengujian Multikolinearitas dilakukan dengan membandingkan nilai tolerance dan Variance Inflation Factor (VIF) terhadap batasan yang ditetapkan. Jika nilai tolerance lebih dari 0,1 dan VIF kurang dari 10, maka model bebas dari multikolinearitas. Sebaliknya, nilai tolerance di bawah 0,1 dan VIF di atas 10 menandakan adanya multikolinearitas (Cahyono, 2020).

**Tabel 3. Hasil Uji Multikolinearitas**

Variabel Dependen	Variabel	Kriteria	TOL	Kriteria	VIF	Keterangan
Minat Judi Online	Literasi	0,1	0,453	10	2,209	Tidak Terjadi
	Keuangan					Mutikolinearitas
	Literasi Digital	0,1	0,526	10	1,900	Tidak Terjadi
	Gaya Hiduo	0,1	0,695	10	1,438	Tidak Terjadi
						Multikolinearitas

Sumber: data diolah, 2025

Pada tabel 3 diatas menunjukkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas pada variabel literasi keuangan, literasi digital, dan gaya hidup > 0,10 dan semua nilai VIF < 10, sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam model regresi ini tidak terjadi multikolinearitas yaitu korelasi antar variabel bebas.

## 2. Uji Regresi Linear Berganda

Menurut Cahyono (2020) analisis regresi linier berganda digunakan untuk meneliti pengaruh dari beberapa variabel independent (Variabel X) terhadap variabel dependen (Variabel Y). Jika nilai R2 mendekati nol maka kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan variabel terikat memiliki pengaruh yang kecil, dan apabila R2 mendekati 1 maka kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan variabel terikat memiliki pengaruh yang besar. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh yang ditimbulkan antara Literasi Keuangan, Literasi Digital dan Gaya Hidup terhadap Minat Judi Online Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa.

**Tabel 4. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2.378	0.114		20.791	0.000
Literasi Keuangan	-0.137	0.006	-1.166	-21.769	0.000
Literasi Digital	0.020	0.006	0.166	3.337	0.001
Gaya Hidup	0.034	0.005	0.296	6.848	0.000

Sumber: data diolah, 2025

Berdasarkan tabel 5 diatas persamaan regresi linear berganda dapat disusun sebagai berikut:

$$Y = 2,378 + (0,137) X_1 + (0,020) X_2 + (0,034) X_3 + e$$

Besarnya pengaruh masing-masing varibel diatas dapat dijelaskan berdasarkan pada paragraf

Pengaruh Literasi Keuangan, Literasi Digital, Dan Gaya Hidup Terhadap Minat Judi Online Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa  
(Permatasari, et al.)



berikut:

- Nilai Konstanta sebesar 2,378 menunjukkan bahwa besarnya Minat Judi Online pada saat adanya Literasi Keuangan, Literasi Digital dan Gaya Hidup ( $X_1, X_2, X_3=0$ ) sama dengan 0
- Variabel Literasi Keuangan menunjukkan nilai koefisien regresi sebesar 0,137. Setiap peningkatan variabel  $X_1$  sebesar 1%, maka variabel Minat Judi Online ( $Y$ ) sebesar 0,137 dengan asumsi variabel lain tetap.
- Variabel Literasi Digital menunjukkan nilai koefisien regresi sebesar 0,020. Setiap peningkatan variabel  $X_2$  sebesar 1%, maka variabel Minat Judi Online ( $Y$ ) sebesar 0,020 dengan asumsi variabel lain tetap.
- Variabel Gaya Hidup menunjukkan nilai koefisien regresi sebesar 0,034. Setiap peningkatan variabel  $X_3$  sebesar 1%, maka variabel Minat Judi Online ( $Y$ ) sebesar 0,034 dengan asumsi variabel lain tetap.

### 3. Uji Hipotesis (Uji-t)

Menurut Ghozali (2018) uji t merupakan alat untuk menguji seberapa besar atau jauh pengaruh dari satu variabel independent secara individu dalam menerangkan macam-macam variabel dependen.

**Tabel 5. Hasil Uji t**

Variabel	t-hitung	Sig	Kesimpulan
Dependen: Minat Judi Online			
Literasi Keuangan	-21,769	0,000	H1 Diterima
Literasi Digital	3,337	0,001	H2 Ditolak
Gaya Hidup	6,848	0,000	H3 Diterima

Sumber: data diolah, 2025

Berdasarkan hasil pengujian statistik yang disajikan pada Tabel 5, dapat diidentifikasi pengaruh parsial masing-masing variabel independen terhadap Minat Judi Online sebagai berikut:

- Variabel Literasi Keuangan memperoleh nilai hitung sebesar -21,769 dan nilai probabilitas signifikansi sebesar 0,000. Jika nilai thitung lebih besar dibandingkan dengan nilai ttabel sebesar 1,660 maka  $thitung > ttabel$  dan nilai probabilitas signifikan  $< 0,05$ . Meskipun thitung lebih besar dari ttabel Literasi Keuangan memiliki koefisien regresi sebesar -0,137 maka arah yang ditunjukkan adalah negatif. Hasil ini menunjukkan bahwa H1 diterima, artinya Literasi Keuangan berpengaruh negatif terhadap Minat Judi Online Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa.
- Variabel Literasi Digital memperoleh nilai thitung sebesar 3,337 dan nilai probabilitas signifikansi sebesar 0,001. Jika nilai thitung lebih besar dibandingkan dengan nilai ttabel sebesar 1,660 maka  $thitung > ttabel$  dan nilai signifikansi  $< 0,05$ . Literasi Digital memiliki koefisien regresi sebesar 0,020 maka arah yang ditunjukkan adalah positif. Hasil ini menunjukkan bahwa H2 ditolak, artinya Literasi Digital berpengaruh positif signifikan terhadap Minat Judi Online Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa.
- Variabel Gaya Hidup memperoleh nilai thitung sebesar 6,848 dan nilai probabilitas signifikansi sebesar 0,000. Jika nilai thitung lebih besar dibandingkan dengan nilai ttabel sebesar 1,660 maka

thitung > ttabel dan nilai signifikan < 0,05. Gaya Hidup memiliki koefisien regresi sebesar 0,034 maka arah yang ditunjukkan adalah positif. Hasil ini menunjukkan bahwa H3 diterima, artinya Gaya Hidup berpengaruh positif signifikan terhadap Minat Judi Online Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa.

#### 4. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Menurut Cahyono (2020) Koefisien determinasi pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam mencerminkan variasi variabel-variabel terikat. Koefisien Determinasi untuk mengetahui tingkat ketepatan sangat tinggi yang ditunjukkan besarnya koefisien antara 0 dan 1. Apabila koefisien determinasi mendekati nol maka variabel independent tidak berpengaruh terhadap variabel dependent, sebaliknya jika koefisien determinasi mendekati satu maka terdapat pengaruh variabel dependen (Cahyono 2020). Hasil Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) dalam penelitian ini sebagai berikut:

**Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.936 <sup>a</sup>	0.875	0.871	0.158
a. Predictors: (Constant), Gaya Hidup, Literasi Digital, Literasi Keuangan				

Sumber: data diolah, 2025

Berdasarkan tabel 6 di atas menunjukkan bahwa perhitungan nilai R-Square ( $R^2$ ) pada variabel Literasi Keuangan, Literasi Digital dan Gaya Hidup terhadap Minat Judi Online sebesar 0,871 maka disimpulkan bahwa besaran pengaruh variabel Literasi Keuangan, Literasi Digital dan Gaya Hidup terhadap Minat Judi Online sebesar 87,1%.

#### Pembahasan Analisis Data

##### 1. Literasi Keuangan terhadap Minat Judi Online Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa

Literasi Keuangan berpengaruh negatif terhadap Minat Judi Online Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa. Maka penelitian ini dapat membuktikan bahwa hipotesis pertama diterima dan terdapat pengaruh negatif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan Literasi Keuangan pada mahasiswa berkontribusi dalam menurunkan kecenderungan mereka untuk terlibat dalam aktivitas judi online. Mahasiswa yang memiliki kesadaran dalam mengelola keuangan secara baik cenderung lebih berhati-hati dan rasional dalam mengambil keputusan finansial, sehingga tidak mudah tertarik pada aktivitas yang berisiko menimbulkan kerugian. Kemampuan mengatur keuangan pribadi dan menghindari pengeluaran yang tidak terkontrol juga memperkuat sikap mahasiswa terhadap penggunaan uang. Pemahaman mengenai prinsip keuangan dan orientasi jangka panjang mendorong mahasiswa untuk memprioritaskan penggunaan dana pada kebutuhan yang lebih bermanfaat, sementara kebiasaan menyimpan uang meskipun belum sepenuhnya konsisten tetap berperan dalam membentuk perilaku keuangan yang lebih aman.

Literasi Keuangan berperan dalam memengaruhi behavioral beliefs yang membentuk sikap individu terhadap suatu perilaku. Pemahaman yang baik mengenai risiko keuangan membuat mahasiswa memiliki keyakinan bahwa judi online merupakan aktivitas yang tidak memberikan manfaat dan menimbulkan kerugian. Keyakinan tersebut membentuk sikap negatif terhadap judi online, sehingga menurunkan intention atau minat untuk melakukannya. Menurut TPB, sikap yang terbentuk dari evaluasi konsekuensi perilaku menjadi salah satu determinan utama minat atau niat seseorang. Oleh karena itu, tingginya literasi keuangan mendorong terbentuknya sikap negatif terhadap risiko perjudian, yang pada akhirnya menekan minat mahasiswa untuk tidak terlibat di dalamnya.

Konteks nyata mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa, hasil kuesioner menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kesadaran dan pemahaman yang cukup baik mengenai pengelolaan keuangan. Mahasiswa yang memahami pentingnya mengelola keuangan, mampu mengatur penggunaan uang agar tidak menimbulkan hutang, serta memiliki pemahaman dasar mengenai risiko dan tujuan keuangan cenderung lebih berhati-hati dalam menggunakan uangnya. Pemahaman tersebut membuat mahasiswa tidak mudah terdorong untuk menggunakan dana pada aktivitas yang bersifat spekulatif dan berpotensi menimbulkan kerugian finansial, termasuk judi online.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Watanapongvanich et al., 2021) yang menyatakan bahwa Literasi Digital berpengaruh negatif terhadap Minat Judi Online. Selain itu, penelitian oleh Rahman (2020) juga menemukan bahwa literasi keuangan yang tinggi mampu menekan perilaku ekonomi berisiko, termasuk aktivitas konsumtif dan perjudian. Kesamaan penelitian tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa peningkatan literasi keuangan merupakan faktor penting dalam menurunkan minat mahasiswa terhadap aktivitas judi online. Hasil ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi literasi keuangan yang dimiliki oleh mahasiswa, semakin rendah minat mereka untuk terlibat dalam Judi Online. Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa yang memahami konsep pengelolaan keuangan, risiko kerugian, dan dampak finansial dari aktivitas spekulatif cenderung lebih mampu menghindari perilaku yang merugikan secara ekonomi.

## **2. Literasi Digital terhadap Minat Judi Online Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa**

Literasi Digital berpengaruh positif signifikan terhadap Minat Judi Online Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa. Pada penelitian ini yaitu thitung lebih besar dari ttabel sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 ditolak dan terdapat pengaruh positif. Artinya, peningkatan literasi digital justru berkontribusi pada meningkatnya minat mahasiswa untuk terlibat dalam aktivitas judi online. Mahasiswa yang memiliki kemampuan tinggi dalam menggunakan teknologi digital, mengakses berbagai platform berbasis internet, serta memanfaatkan fitur aplikasi secara aktif cenderung lebih mudah mengenal dan menjangkau berbagai aktivitas yang tersedia di ruang digital. Tingginya kemampuan dan intensitas penggunaan teknologi tersebut membuka peluang yang lebih besar bagi mahasiswa untuk terpapar dan tertarik pada aktivitas judi online. Kondisi ini menunjukkan bahwa penguasaan teknologi digital yang tidak diiringi dengan sikap selektif dan pengendalian risiko yang memadai dapat meningkatkan minat mahasiswa terhadap aktivitas digital yang bersifat spekulatif, termasuk judi online.

Literasi Digital dapat memengaruhi behavioral beliefs mahasiswa mengenai aktivitas yang dilakukan di lingkungan digital. Mahasiswa yang terbiasa menggunakan teknologi dan memiliki kompetensi digital yang baik cenderung membentuk persepsi bahwa aktivitas dalam ruang digital, termasuk judi online mudah untuk diakses dan tidak memiliki hambatan. Kemudahan ini berkaitan dengan komponen perceived behavioral control dalam TPB, di mana semakin mudah seseorang merasa dapat melakukan suatu perilaku, maka semakin tinggi minatnya untuk melakukannya. artinya, literasi digital meningkatkan keyakinan mahasiswa bahwa mereka mampu mengoperasikan platform digital, sehingga secara tidak langsung mendorong minat mereka terhadap aktivitas judi online.

Konteks nyata mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa menunjukkan kemampuan yang baik dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi digital serta mengakses berbagai layanan berbasis internet. Kemampuan tersebut membuat mahasiswa lebih mudah menjelajah dan menggunakan berbagai platform digital yang tersedia. Tingginya kemahiran dalam penggunaan teknologi ini memperbesar peluang mahasiswa untuk mengenal dan menjangkau berbagai aktivitas digital, termasuk aktivitas yang bersifat spekulatif. Kondisi ini menggambarkan bahwa penguasaan teknologi digital yang tidak diiringi dengan sikap selektif dan pengendalian risiko dapat meningkatkan minat mahasiswa terhadap aktivitas digital yang berpotensi merugikan, termasuk judi online.

Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian (Septanto et al., 2024) yang menyatakan bahwa Literasi Digital berpengaruh negatif terhadap Minat Judi Online. Selain itu, penelitian oleh Pratama (2022) menunjukkan bahwa intensitas penggunaan teknologi berpengaruh positif terhadap ketertarikan individu pada platform hiburan digital yang bersifat adiktif, termasuk permainan berbasis taruhan. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa variabel literasi digital dapat memberikan hasil yang bervariasi bergantung pada konteks populasi, jenis penggunaan teknologi, serta tingkat paparan terhadap konten digital, sehingga memperkuat interpretasi hasil penelitian ini.

### **3. Gaya Hidup terhadap Minat Judi Online Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa**

Gaya Hidup berpengaruh positif terhadap Minat Judi Online Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa. Pada penelitian ini yaitu thitung lebih besar dari ttabel sehingga dapat disimpulkan bahwa H3 diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa pola hidup mahasiswa yang cenderung mengutamakan kenyamanan, kesenangan, serta preferensi terhadap aktivitas yang praktis dan cepat memberikan dampak nyata terhadap meningkatnya minat pada judi online. Mahasiswa dengan kecenderungan gaya hidup yang lebih konsumtif, mengikuti perkembangan tren, serta memiliki orientasi pada pemenuhan kebutuhan hiburan dan kepuasan secara instan lebih mudah tertarik pada aktivitas yang menawarkan sensasi dan peluang keuntungan dalam waktu singkat. Kondisi tersebut menjadikan judi online sebagai salah satu pilihan aktivitas yang dianggap sesuai dengan pola hidup modern yang mengedepankan kepraktisan dan kesenangan, sehingga semakin memperkuat minat mahasiswa untuk terlibat di dalamnya.

Gaya Hidup berkaitan dengan behavioral beliefs dan subjective norms yang memengaruhi pembentukan niat perilaku. Mahasiswa yang memiliki gaya hidup konsumtif dan hedonis cenderung memiliki keyakinan bahwa aktivitas yang memberikan kesenangan dan mendapatkan hasil yang cepat adalah sesuatu yang bernilai untuk dicoba, sehingga membentuk sikap positif terhadap judi online.

Selain itu, dorongan lingkungan pergaulan, tren digital, serta norma kelompok yang menganggap judi online sebagai bentuk hiburan modern juga memperkuat subjective norms yang mempengaruhi minat mahasiswa. Dalam kerangka TPB, kombinasi sikap positif dan norma sosial yang mendukung dapat meningkatkan intention atau minat untuk melakukan suatu perilaku, termasuk judi online.

Konteks nyata mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa, menunjukkan gaya hidup yang cenderung mengikuti tren, menyukai hiburan, dan mengutamakan kesenangan dalam aktivitas sehari-hari. Pola hidup yang berorientasi pada pemenuhan kebutuhan hiburan dan kepuasan pribadi ini mendorong mahasiswa untuk tertarik pada aktivitas yang menawarkan kesenangan dan hasil cepat. Kecenderungan tersebut membuat judi online dipandang sebagai salah satu bentuk hiburan yang menarik dan mudah diakses. Kondisi ini menunjukkan bahwa gaya hidup yang konsumtif, modern, dan berorientasi pada hiburan berperan dalam meningkatkan minat mahasiswa terhadap judi online.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Affan (2025) yang menyatakan bahwa gaya hidup berpengaruh positif terhadap minat judi online. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Putra (2023) yang menunjukkan bahwa gaya hidup yang berorientasi pada hiburan, mengikuti tren, dan pola konsumsi yang tinggi dapat meningkatkan ketertarikan mahasiswa terhadap aktivitas digital berisiko, termasuk permainan berbasis taruhan.

Keselarasan hasil tersebut memperkuat argumentasi bahwa gaya hidup merupakan faktor penting yang memengaruhi meningkatnya minat mahasiswa dalam melakukan judi online. Semakin tinggi kecenderungan mahasiswa menjalani gaya hidup yang mengutamakan kesenangan, aktivitas hiburan, dan mengikuti perkembangan tren, maka semakin besar pula minat mereka terhadap judi online yang dipersepsikan sebagai bentuk hiburan menarik dan mudah diakses. Hal ini menunjukkan bahwa gaya hidup mahasiswa yang modern dan berorientasi pada kepuasan pribadi berperan dalam mendorong minat terhadap aktivitas judi online.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul pengaruh literasi keuangan, literasi digital dan gaya hidup terhadap minat judi online mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Literasi keuangan berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat judi online mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang mampu mengelola keuangan dengan baik, memahami pentingnya perencanaan pengeluaran, serta menyadari risiko kerugian finansial cenderung tidak tertarik untuk terlibat dalam aktivitas judi online. Pemahaman tersebut membuat mahasiswa lebih berhati-hati dalam menggunakan uang dan menghindari aktivitas yang berpotensi merugikan secara ekonomi. Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa literasi keuangan memberikan kontribusi sebesar 79,2% terhadap minat judi online, sehingga variabel ini menjadi faktor utama yang memengaruhi rendahnya ketertarikan mahasiswa terhadap judi online.
2. Literasi Digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Judi Online Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kemampuan mahasiswa dalam mengakses dan memanfaatkan teknologi digital, justru semakin tinggi minat mereka untuk terlibat

dalam Judi Online. Temuan ini tidak sejalan dengan hipotesis awal yang menduga adanya pengaruh negatif, namun berbeda pula dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa Literasi Digital dapat menurunkan minat perilaku berisiko. Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa besarnya pengaruh variabel Literasi Digital terhadap variabel Minat Judi Online sebesar 24,8%. Sehingga variabel Literasi Digital menjadi faktor yang memengaruhi Minat Judi Online.

3. Gaya Hidup berpengaruh positif terhadap Minat Judi Online Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi gaya hidup konsumtif dan orientasi hiburan mahasiswa, semakin besar pula minat mereka dalam mencoba aktivitas Judi Online. Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa gaya hidup modern dan hedonis dapat mendorong individu untuk melakukan perilaku berisiko, termasuk Judi Online. Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa besarnya pengaruh variabel Gaya Hidup terhadap variabel Minat Judi Online sebesar 7,3%. Sehingga variabel Gaya Hidup menjadi faktor yang memengaruhi Minat Judi Online.

## DAFTAR PUSTAKA

- Affan, M. (2025). Tracing the consumptive behavior of students in online gambling: Lifestyle berpengaruh positif terhadap minat judi online. *Jurnal Islam Nusantara*, 8(2), 161. <https://doi.org/10.33852/jurnalnu.v8i2.574>
- Bidadari, A. F., Ninghardjanti, P., & Susilowati, T. (2024). Pengaruh intensitas penggunaan media online dan determinasi diri terhadap literasi digital mahasiswa. *JIKAP (Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran)*, 8(2), 165. <https://doi.org/10.20961/jikap.v8i2.77881>
- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala Likert. *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*, 2(1), 127-133.
- Deviyanti, N., Sari, R. P., & Utami, W. (2024). Pengaruh literasi keuangan terhadap minat judi online mahasiswa. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Digital*, 1(2), 45-60.
- Hidayati, N. Y., & Destiana, R. (2023). The influence of attitude, subjective norms, perceived behavioral control, and financial literacy on investment intention. *International Journal of Financial Research*, 14(3), 112-125.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (n.d.). *Kementerian Kominfo blokir 566 ribu konten judi online sejak 2018*. Diakses pada 15 Desember 2025, dari <https://www.kominfo.go.id/>
- Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., H, J. D., Dinda, F., & Finanto, M. (2024). Analisis dampak judi online di Indonesia. *Journal of Social Humanities and Education*, 3(2), 320–331.
- Mabruroh, S., Firdaus, A., & Nurjanah, S. (2023). Pengaruh literasi digital terhadap perilaku konsumtif generasi Z. *Artikel Ilmiah Nurul*, 5(2), 25–33.
- Nur Iqrom Pancar Gahara, & Muhammad Nurjihadi. (2025). Pengaruh literasi keuangan dan literasi digital terhadap perilaku impulsif top up game online. *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*, 2(2), 101-115.



- Oktaviani, M., Oktaria, M., Alexandro, R., Eriawaty, E., & Rahman, R. (2023). Pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif generasi Z pada mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 9(2), 136–145.
- Rahman, A. (2015). Analisis tingkat literasi keuangan pada pelaku usaha mikro kecil dan menengah di Kota Pekanbaru. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam*, 3(1), 17–42.
- Ridhoh, M. Y., Bakhtiar, B., & Randiawan, R. (2025). Menanggulangi judi online melalui pendidikan Pancasila dan penguatan literasi digital serta keuangan: Sebuah studi fenomenologis. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 55-70.
- Riduwan. (2023). *Metode penelitian untuk thesis dan skripsi*. Alfabeta.
- Rizal, M. (2024). *Analisis fenomena permainan judi online terhadap kesadaran hukum remaja di Kelurahan Pematang Kandis* [Tesis master tidak diterbitkan]. Universitas Indonesia.
- Rizqi, R. M., Pratiwi, A., & Akbar, A. Z. (2025). The Influence of Financial Technology on The Performance of Micro, Small, And Medium Enterprises (MSMES) through Financial Inclusion in Sumbawa Regency. *Jurnal Riset Akuntansi Terpadu*, 18(2), 296-315.
- Septanto, H., Rusmawan, U., Yuliadi, B., & Hidayatullah, A. (2024). Studi tentang peran literasi digital dalam menangkalkan minat bermain judi online sebagai kejahatan siber yang populer di Indonesia. *Dinasti International Journal of Economics, Finance & Accounting*, 5(5), 5048–5054.
- Shen, Y. (2023). Determinants of problem sports betting among college students: Moderating roles of betting frequency and impulsive betting tendency. *Journal of Gambling Studies*, 39(4), 1-11. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10235-w>
- Siti Romdona, Silvia Senja Junista, A. G. (2023). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara dan kuisioner. *Jurnal Metodologi Penelitian*, 3(1), 39–47.
- Sugiharti, H., & Maula, K. A. (2019). Pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku pengelolaan keuangan mahasiswa. *Accounthink: Journal of Accounting and Finance*, 4(2), 804–818.
- Supardi, S., Sudiantini, D., & Holil, K. (2024). Peningkatan kesadaran dan pengetahuan tentang bahaya judi online pada generasi muda di kota Bandung melalui pendidikan literasi digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 67–71.
- Watanapongvanich, S., Binnagan, P., & Putthinun, P. (2021). Financial literacy may reduce gambling frequency: Evidence from Japan. *Journal of Gambling Studies*, 37(2), 445–465. <https://doi.org/10.1007/s10899-020-09975-w>
- Yulita Amalia, R., & Fauziah, S. (2019). *Teori perilaku terencana Ajzen: Aplikasi dalam penelitian perilaku konsumen*. Pustaka Pelajar.