

Meneroka Penglibatan Judi *Online* dalam Kalangan Pelajar Universiti Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM), Pagoh

Exploring the Online Gambling Involvement Among Students of Universiti Tun Hussein Onn Malaysia(UTHM), Pagoh

Arwansyah Kirin^{1*}, Sharifah Khadijah Syed Abu Bakar², Shakila Ahmad³, Edriagus Saputra⁴, Muhammad Hafis Mohd Hussain⁵, Mustapa⁶

^{1,2,3} Jabatan Pengajian Islam, Pusat Pengajian Umum dan Kokurikulum, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia, Batu Pahat Parit Raja, Johor, 84600, MALAYSIA

⁴ Pascasarjana Universitas Islam Negri (UIN), Padang, INDONESIA

⁵ Akademi Pengajian Islam, Universiti Teknologi MARA (UiTM), Pahang, Raub Kampus, MALAYSIA

⁶ Universitas Islam Sumatra Utara (UISU), Medan, INDONESIA

*Pengarang Utama: arwansyah@uthm.edu.my

DOI: <https://doi.org/10.30880/hsp.2025.05.01.003>

Maklumat Artikel

Diserah: 4 April 2025

Diterima: 9 Mei 2025

Diterbitkan: 1 Jun 2025

Kata Kunci

Judi Online, UTHM, Pagoh, Kesejahteraan Mental

Abstrak

Judi online merujuk kepada aktiviti pertaruhan atau perjudian yang dilakukan melalui internet menggunakan platform seperti laman web atau aplikasi mudah alih. judi online menjadi semakin popular dalam kalangan masyarakat terutamanya dalam kalangan pelajar Universiti kerana kemudahan yang ditawarkan. Pengguna boleh bertaruh dalam pelbagai bentuk permainan seperti pertaruhan sukan, kasino, poker dan sebagainya tanpa perlu hadir di tempat fizikal. Ianya memberi kesan negatif kepada pelajar terutama aspek akademik, sosial dan kesihatan mental seperti tekanan emosi dan kebimbangan. Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk meneroka judi online dalam kalangan pelajar di UTHM, Pagoh. Metodologi kajian berbentuk kuantitatif dengan menggunakan analisis deskriptif. Data dikumpul melalui borang kaji selidik dalam talian yang disebarkan melalui aplikasi WhatsApp menggunakan platform "Google Form." Seramai 318 pelajar UTHM Pagoh telah menjadi responden kajian ini. Kajian mendapati bahawa peratusan pelajar yang pernah terlibat dalam judi online adalah lebih rendah berbanding mereka yang tidak terlibat. Dalam konteks ini, lebih ramai pelajar universiti sedar dan memahami implikasi judi online itu terhadap akademik dan kesihatan mereka.

Keywords

Online Gambling, UTHM, Pagoh, Mental well-being

Abstract

Online gambling refers to betting or gambling activities conducted via the internet using platforms such as websites or mobile applications. Online gambling has become increasingly popular among society

especially among university students due to the convenience it offers. Users can place bets on various types of games including sports betting, casino games, poker, and more without the need to be physically present at a gambling venue. This activity negatively impacts students particularly in terms of academics, social life, and mental health leading to emotional distress and anxiety. Therefore, this study aims to explore online gambling among students at Universiti Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM), Pagoh. The research employs a quantitative methodology using descriptive analysis. Data were collected through an online survey distributed via WhatsApp using the "Google Form" platform. A total of 318 UTHM Pagoh students participated as respondents in this study. The findings indicate that the percentage of students who have engaged in online gambling is lower compared to those who have not. In this context, a majority of university students are aware of and understand the implications of online gambling on their academic performance and overall well-being.

1. Pendahuluan

Judi online merujuk kepada sebarang bentuk permainan perjudian yang dimainkan melalui komputer atau peranti mudah alih dengan sambungan internet. Aktiviti ini melibatkan pelbagai jenis pertaruhan seperti sukan, permainan kasino, dan slot video yang menyerupai kasino fizikal. Perbezaan utama antara judi online dan perjudian konvensional ialah kemudahan akses yang tidak terbatas kepada faktor umur dan latar belakang pekerjaan. Walau bagaimanapun, kemudahan ini juga meningkatkan risiko ketagihan kerana ia boleh diakses dengan mudah melalui telefon pintar. Selain itu, judi online sering dianggap lebih selamat berbanding perjudian di premis fizikal yang berisiko diserbu pihak berkuasa [1]. Judi online melibatkan pelbagai bentuk pertaruhan seperti sukan, poker, mesin slot, dan permainan kasino lain [2][3]. Faktor daya tarikan utama termasuk kemudahan akses, fleksibiliti waktu, dan kepelbagaian pilihan permainan [4][5]. Aktiviti ini boleh dilakukan melalui pelbagai medium seperti komputer, telefon pintar, dan tablet yang menambah daya tarikannya kepada pengguna [6][7]. Bentuk judi online yang sering menjadi pilihan pelajar adalah pertaruhan sukan, poker, mesin slot, serta permainan kasino seperti rolet dan blackjack. Kajian juga menunjukkan bahawa permainan seperti *Higgs Domino* dan simulasi perjudian di platform media sosial semakin popular [2]. Fenomena judi online dalam kalangan pelajar universiti semakin mendapat perhatian dan membimbangkan, khususnya di Malaysia. Aktiviti ini sering kali disamakan sebagai permainan dalam talian menjadikannya lebih sukar dikesan dan dikawal. Kajian menunjukkan bahawa pelajar universiti terlibat secara aktif dalam perjudian online terutamanya dalam permainan slot dan pertaruhan bola sepak [8]. Sebagai contoh, di Indonesia daripada 2.8 juta individu yang terlibat dalam judi online, sebanyak 2.2 juta adalah pelajar universiti [9]. Di Kanada, sebanyak 9.4% pelajar telah terlibat dalam judi online dengan pertaruhan sukan sebagai bentuk judi yang paling popular [10]. Di Itali, kadar masalah perjudian didapati lima kali lebih tinggi dalam kalangan penjudi online berbanding penjudi bukan online [11]. Di Malaysia, berdasarkan kenyataan Datuk Seri Dr. Shamsul Anuar Nasarah, pada tahun 2021 di Melaka, sebanyak 47 orang pelajar dan 131 remaja telah ditahan berkaitan aktiviti judi online. Bagi tahun 2020 hingga Ogos 2020 sebanyak 23 orang pelajar dan 70 remaja terlibat dalam aktiviti ini. Manakala pada tahun 2023 di Johor, seramai 19 orang pelajar dan 121 remaja dikenal pasti terlibat dalam perjudian online [12]. Statistik ini menunjukkan bahawa judi online semakin berisiko, terutamanya dalam kalangan remaja dan pelajar universiti [13]. Dalam kajian Riski Kamila Juliani et al., [14] menyatakan bahawa kemiskinan dan desakan hidup menjadi faktor utama individu memilih jalan pintas untuk mendapatkan wang secara cepat melalui judi online. Selain itu, gaya hidup mewah juga mendorong seseorang untuk mencuba judi demi memenuhi kehendak materialistik. Faktor lain yang menyumbang kepada masalah ini ialah akses mudah kepada internet, kepelbagaian permainan yang tersedia, serta kurangnya pengawasan ibu bapa [15]. Tambahan pula kurangnya kefahaman agama, pengaruh sosial dan tekanan ekonomi turut menyumbang kepada peningkatan aktiviti perjudian dalam kalangan pelajar [2][8]. Selain faktor di atas, tekanan ekonomi, pengaruh rakan sebaya, serta kurangnya kesedaran tentang risiko judi online turut menjadi punca utama aktiviti ini berkembang [16]. Kesannya, pelajar yang terlibat dalam judi online berisiko mengalami masalah kewangan yang serius termasuk berhutang dalam jumlah yang besar [8][17]. Mereka juga lebih cenderung kepada penggunaan alkohol dan merokok [17], serta berhadapan dengan tekanan psikologi dan kemurungan [18]. Ketagihan judi online juga boleh membawa kepada gangguan mental yang memerlukan penanganan serius [8][19]. Pelajar yang ketagih

judi mungkin mengabaikan tanggungjawab sosial dan akademik menyebabkan mereka terasing secara sosial serta berdepan dengan konflik keluarga [20][17]. Judi online juga boleh menjejaskan kehadiran dan fokus pelajar di dalam kelas yang akhirnya memberi kesan negatif terhadap prestasi akademik mereka [2][8]. Oleh itu, Institusi pendidikan memainkan peranan penting dalam meningkatkan kesedaran pelajar mengenai risiko perjudian online serta menyediakan sokongan kepada mereka yang terjejas [21]. Daripada permasalahan di atas, maka kajian ini bertujuan untuk meneroka fenomena judi online dalam kalangan pelajar universiti, khususnya di UTHM Pagoh.

2. Tinjauan Literatur

Judi online merujuk kepada aktiviti perjudian melalui platform internet yang melibatkan pertaruhan wang atau nilai lain dalam permainan atau acara yang mempunyai unsur ketidakpastian [22]. Antara bentuk perjudian online termasuk pertaruhan sukan, permainan kasino, poker, dan slot. Kajian oleh Yunus, S. M., & Kamarudin, M. H. [23] mendapati bahawa judi online semakin popular dalam kalangan remaja Malaysia, terutama pelajar universiti. Kajian menunjukkan 35% responden terlibat secara berkala dengan alasan seperti rasa ingin tahu, hiburan, dan pengaruh rakan sebaya. Kesan negatif termasuk penurunan prestasi akademik, tekanan emosi, dan masalah kewangan keluarga akibat ketagihan judi. Kajian oleh Zainuddin, Z., & Rahman, M. S. [24] menilai keberkesanan undang-undang di Malaysia terhadap perjudian dalam talian. Walaupun perjudian dilarang di bawah Akta Pertaruhan 1960, platform luar negara sukar dikawal dan promosi judi melalui media sosial menyukarkan penguatkuasaan. Muhammad, H. A., & Aziz, A. R. [25] meneliti kesan ketagihan judi online terhadap keluarga di Malaysia. Konflik rumah tangga, masalah kewangan, dan peningkatan kes perceraian merupakan impak utama. Ketagihan ini memberi kesan psikologi kepada seluruh keluarga terutama pelaku akan mengalami tekanan dan ahli keluarga lain berasa kecewa. Kajian mencadangkan program kaunseling dan sokongan komuniti untuk keluarga yang terjejas. Kajian oleh Othman, A., & Ng, Y. S. [26] mendapati majoriti masyarakat Malaysia menganggap judi online sebagai masalah sosial serius. Akses mudah dan promosi menarik mendorong keterlibatan walaupun kebanyakan responden sedar ia haram. Kesan negatif termasuk tekanan mental, konflik keluarga, dan ketegangan sosial. Perjudian dalam talian di Malaysia membawa kesan negatif besar terhadap individu, keluarga, dan masyarakat. Selain masalah kewangan ketagihan judi menyebabkan keretakan rumah tangga dan gangguan kesihatan mental. Oleh itu, langkah bersepadu seperti penguatkuasaan undang-undang lebih ketat, kesedaran masyarakat serta sokongan psikologi diperlukan untuk mengurangkan kesan buruk judi online. Kajian yang ada memberikan pandangan penting mengenai kesan judi online, tetapi terdapat beberapa jurang yang perlu diisi untuk memastikan pendekatan pencegahan, sokongan, dan penguatkuasaan lebih berkesan terutama sekali bagi pelajar universiti sebagai tonggak negara di masa hadapan. Penyelidikan masa depan harus menumpukan kepada intervensi yang spesifik pendekatan teknologi serta kolaborasi antarabangsa bagi mengurangkan kesan negatif judi online terhadap individu, keluarga, dan masyarakat.

3. Metodologi

Kajian ini adalah berbentuk deskriptif kuantitatif, yang menggunakan kaedah tinjauan untuk mengenalpasti tahap penglibatan pelajar Universiti Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM), Kampus Pagoh terhadap aktiviti judi online. Menurut Kariya et al. [27], kajian tinjauan sesuai untuk mengukur persepsi dan penglibatan responden dalam sesuatu aktiviti, dalam kes ini instrumen yang digunakan ialah soal selidik. Teknik soal selidik dipilih kerana ia praktikal dan berkesan untuk mengumpulkan maklumat secara sistematik [28]. Reka bentuk tinjauan digunakan bagi mengetahui tahap penglibatan pelajar (UTHM) Pagoh terhadap judi online. Sampel kajian terdiri daripada 318 pelajar UTHM Pagoh ($n=318$), yang merangkumi 136 lelaki dan 182 perempuan. Pelajar-pelajar ini dijadikan sampel kerana kajian memfokuskan perjudian online di kalangan pelajar UTHM Pagoh sahaja. Instrumen yang digunakan adalah soal selidik kuantitatif dalam bentuk Google Forms yang diedarkan secara atas talian melalui aplikasi WhatsApp. Tempoh pengumpulan data berlangsung dari awal Oktober hingga akhir November 2024.

Soal selidik ini dibahagikan kepada beberapa bahagian:

1. Bahagian pertama: Demografi responden yang merangkumi jantina, umur, bangsa, agama, fakulti, dan tahun pengajian.
2. Bahagian kedua: Penglibatan pelajar dalam judi online.

Data yang dikumpul dianalisis menggunakan *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). Statistik deskriptif seperti min dan peratusan digunakan untuk menunjukkan latar belakang responden. Analisis min dan sisihan piawai pula digunakan untuk mengukur tahap penglibatan pelajar dalam judi online. Markah min dibahagikan kepada tiga tahap iaitu tidak pernah, kadangkala, dan kerap berdasarkan cadangan Wiersma [29], yang bertujuan untuk memahami secara lebih mendalam mengenai judi online di kalangan pelajar UTHM Pagoh.

Jadual 1 : Interpretasi min

1.00 - 2.40	Tidak Pernah
2.41 - 3.80	Kadangkala
3.81 - 5.00	Kerap

4. Dapatan Kajian dan Perbincangan

Bahagian ini akan membincangkan hasil kajian yang telah diperolehi daripada analisis deskriptif terhadap responden kajian.

Demografi Responden

Data demografi peserta responden ini telah dibentuk dari segi jantina, umur, agama, tahun pengajian dan fakulti. Jadual 2 menunjukkan data demografi responden. Jadual 2 di bawah menunjukkan bahawa daripada 318 orang pelajar yang terlibat dalam kajian ini, bilangan responden lelaki seramai 136 orang (42.8%) dan responden perempuan seramai 182 orang (57.2%). Pada peringkat umur, jadual menunjukkan bahawa pelajar yang berumur 18 – 21 tahun seramai 217 orang (68.2%), pelajar yang berumur 21 – 25 tahun seramai 82 orang (25.8%) manakala pelajar yang berumur 26 tahun ke atas seramai 20 orang (6.3%). Pada peringkat agama pula, jadual menunjukkan bahawa pelajar yang beragama Islam memiliki tahap yang tertinggi iaitu seramai 242 orang (79.3%), kemudian agama Kristian seramai 25 orang (8.3%), disusuli oleh pelajar beragama Hindu 20 orang (6.6%) dan agama Buddha seramai 18 orang (5.9%). Daripada jadual juga dapat diketahui bahawa majoriti responden tertinggi adalah pelajar tahun 1 iaitu seramai 226 orang (71.1%), kemudian pelajar tahun 2 seramai 50 orang (15.70%), seterusnya pelajar tahun 3 seramai 24 orang (7.5%) dan pelajar tahun 4 keatas seramai 19 orang (6.0%). Jadual di bawah juga menunjukkan bahawa pelajar Fakulti Teknologi Kejuruteraan (FTK) yang tertinggi iaitu seramai 233 orang (73.3%), diikuti Fakulti Sains Gunaan dan Teknologi (FAST) dan yang paling sedikit adalah Fakulti Program Pengajian Diploma dengan jumlah 37 responden (11.6%).

Jadual 2 : Maklumat Demografi Responden

Latar Belakang Pelajar	Maklumat	Kekerapan	Peratusan (%)
Jantina	Lelaki	136	42.8
	Perempuan	182	57.2
Umur	18 – 21 tahun	217	68.2
	22 – 25 tahun	82	25.8
	26 tahun ke atas	20	6.3
Agama	Islam	242	79.3
	Kristian	25	8.3
	Buddha	18	5.9
	Hindu	20	6.6
Tahun Pengajian	Tahun 1	226	71.1
	Tahun 2	50	15.7
	Tahun 3	24	7.5
	Tahun 4 ke atas	19	6.0
Fakulti	Fakulti Teknologi Kejuruteraan (FTK)	233	73.3
	Fakulti Sains Gunaan Teknologi (FAST)	48	15.1
	Program Pengajian	37	11.6
	Diploma (PPD)		

Penglibatan Pelajar Dalam Judi Online

Jadual di bawah menunjukkan analisis terhadap penglibatan pelajar Universiti Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM), Kampus Pagoh dalam aktiviti judi online. Berdasarkan data, min keseluruhan adalah 1.62 yang menunjukkan tahap "*Tidak Pernah*," hal ini membuktikan majoriti pelajar tidak terlibat dalam aktiviti ini. Walau bagaimanapun, beberapa item mencatatkan perbezaan skor min yang signifikan yang memberikan gambaran menarik mengenai tingkah laku pelajar terhadap judi online.

Jadual 3 : Penglibatan Pelajar Dalam Judi Online

No	Item	Kekerapan (%)					Min	Sisihan Piawai	Tahap
		TP	JJ	KK	K	SK			
1	Saya bermain poker judi online bersama rakan-rakan ketika di kolej kediaman.	234	30	30	15	11	1.53	1.02	Tidak Pernah
		(73.6)	(9.4)	(9.4)	(4.7)	(3.5)			
2	Saya pergi ke kasino bersama rakan-rakan ketika waktu lapang	247	32	18	13	8	1.42	0.95	Tidak Pernah
		(77.7)	(10.1)	(5.7)	(4.1)	(2.5)			
3	Saya membeli Diamond menggunakan duit saya sendiri bagi mendapatkan Skin secara taruhan di permainan online. Contohnya, Mobile Legend, PUBG, eFootball dan sebagainya.	191	36	35	28	28	1.94	1.36	Jarang-Jarang
		(60.1)	(11.3)	(11.0)	(8.8)	(8.8)			
4	Saya bermain taruhan nombor ekor dalam talian bersama rakan-rakan.	237	34	28	15	4	1.45	0.90	Tidak Pernah
		(74.5)	(10.7)	(8.8)	(4.7)	(1.3)			
5	Saya membuat taruhan di laman web bola sepak mengenai skor akhir perlawanan antara dua pasukan.	228	26	34	17	13	1.61	1.11	Tidak Pernah
		(71.7)	(8.2)	(10.7)	(5.3)	(4.1)			
6	Saya bertaruh pada satu pasukan e-sukan yang dijangka menang menggunakan platform dalam talian.	229	26	27	20	16	1.62	1.17	Tidak Pernah
		(72.0)	(8.2)	(8.5)	(6.3)	(5.0)			
7	Saya bermain permainan judi dalam talian Roulette semasa lapang bersama rakan-rakan.	247	36	18	15	3	1.39	0.85	Tidak Pernah
		(77.7)	(11.7)	(5.7)	(4.7)	(0.9)			
8	Saya pernah menjual barang peribadi saya untuk mendapatkan modal untuk saya laburkan untuk perjudian	247	29	19	16	9	1.47	1.01	Tidak Pernah

	secara online.								
		(77.0)	(9.1)	(6.0)	(5.0)	(2.8)			
9	Saya sering melihat iklan judi dalam talian di platform online.	176	35	35	31	41	2.11	1.48	Tidak Pernah
		(55.3)	(11.0)	(11.0)	(9.7)	(12.9)			
10	Saya sering bermain snooker dalam talian bersama rakan-rakan, di mana yang kalah perlu membayar wang.	219	29	25	22	23	1.71	1.25	Tidak Pernah
		(68.9)	(9.1)	(7.9)	(6.9)	(72.2)			
		Jumlah min keseluruhan: 1.62							

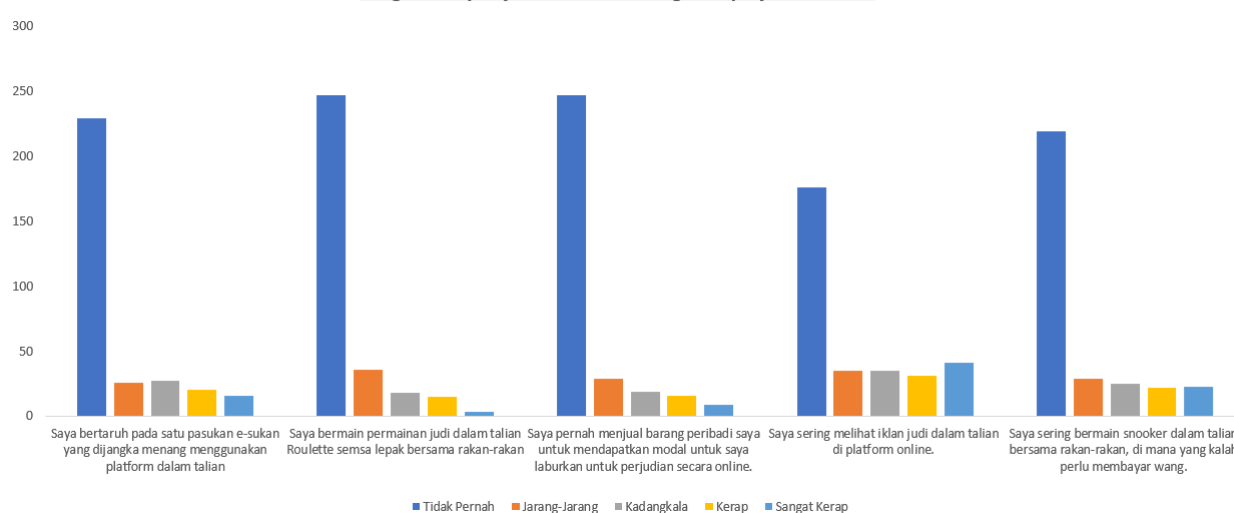
Sumber Kajian Lapangan 2024

Berdasarkan jadual yang diperoleh, majoriti pelajar Universiti Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM) kampus Pagoh tidak terlibat dalam aktiviti perjudian online. Hal ini dibuktikan dengan nilai min keseluruhan iaitu (1.62) yang menunjukkan bahawa kebanyakan pelajar tidak pernah terlibat dalam perjudian online. Walaupun pendedahan kepada iklan judi online adalah tinggi kebanyakan pelajar tidak tertarik untuk mencuba. Namun, apabila dianalisis mengikut item, didapati bahawa item-9 "*Saya sering melihat iklan judi dalam talian di platform dalam talian*" menunjukkan min tertinggi dengan skor min (2.11). Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 55.3% pelajar menyatakan bahawa mereka sering melihat iklan judi online di platform digital. Hal ini kerana algoritma media sosial seperti Facebook, Instagram, TikTok dan YouTube menyesuaikan iklan berdasarkan aktiviti digital pengguna. Walaupun pelajar tidak secara aktif mencari maklumat berkaitan perjudian, kehadiran iklan ini kerap muncul disebabkan oleh aktiviti pelajar yang suka menonton video sukan, permainan dalam talian atau pertaruhan e-sukan [30]. Banyak laman judi online menggunakan strategi pemasaran agresif melalui iklan berbayar, mesej pop-up atau tajaan oleh individu berpengaruh [31]. Sesetengah iklan judi online juga menyamar sebagai permainan biasa atau menawarkan ganjaran percuma menjadikannya sukar dielakkan [32]. Walaupun pendedahan kepada iklan judi online adalah tinggi majoriti pelajar masih tidak tertarik untuk mencuba. Hal ini disebabkan oleh kesedaran mereka tentang risiko perjudian online termasuklah ketagihan, kerugian kewangan dan implikasi undang-undang [33]. Pelajar lebih fokus kepada kehidupan akademik, aktiviti kokurikulum atau hiburan lain yang tidak melibatkan perjudian [34]. Selain itu, ramai pelajar menyedari bahawa platform perjudian online sering dikaitkan dengan penipuan dan risiko kehilangan wang [35]. Dalam komuniti universiti pula, perjudian bukanlah sesuatu yang diterima secara sosial. Pelajar mungkin bimbang akan pandangan negatif daripada rakan, keluarga, atau pensyarah sekiranya mereka terlibat dalam perjudian [36]. Walaupun majoriti pelajar tidak melakukan judi online, namun terdapat segelintir yang akhirnya terlibat kerana terpengaruh dengan strategi psikologi iklan seperti janji hadiah wang tunai dan bonus pendaftaran percuma [37]. Pengaruh rakan sebaya juga memainkan peranan penting dalam keputusan pelajar untuk mencuba perjudian dalam talian [38]. Akibatnya sebahagian pelajar melihat perjudian sebagai satu bentuk hiburan dan cabaran yang menyeronokkan terutamanya dalam permainan e-sukan dan pertaruhan bola sepak [39]. Terdapat juga sesetengah pelajar yang mengalami kesempitan kewangan melihat perjudian online sebagai cara untuk mendapatkan wang tambahan walaupun menyedari risikonya [40]. Fenomena ini menunjukkan bahawa walaupun pendedahan kepada iklan judi online adalah tinggi faktor individu dan sosial memainkan peranan penting dalam menentukan sama ada seseorang pelajar akan terlibat atau tidak. Oleh itu, langkah pencegahan yang lebih berkesan termasuk pendidikan kesedaran dan kawalan terhadap iklan judi online perlu dipertingkatkan bagi mengurangkan risiko penglibatan pelajar dalam aktiviti perjudian.

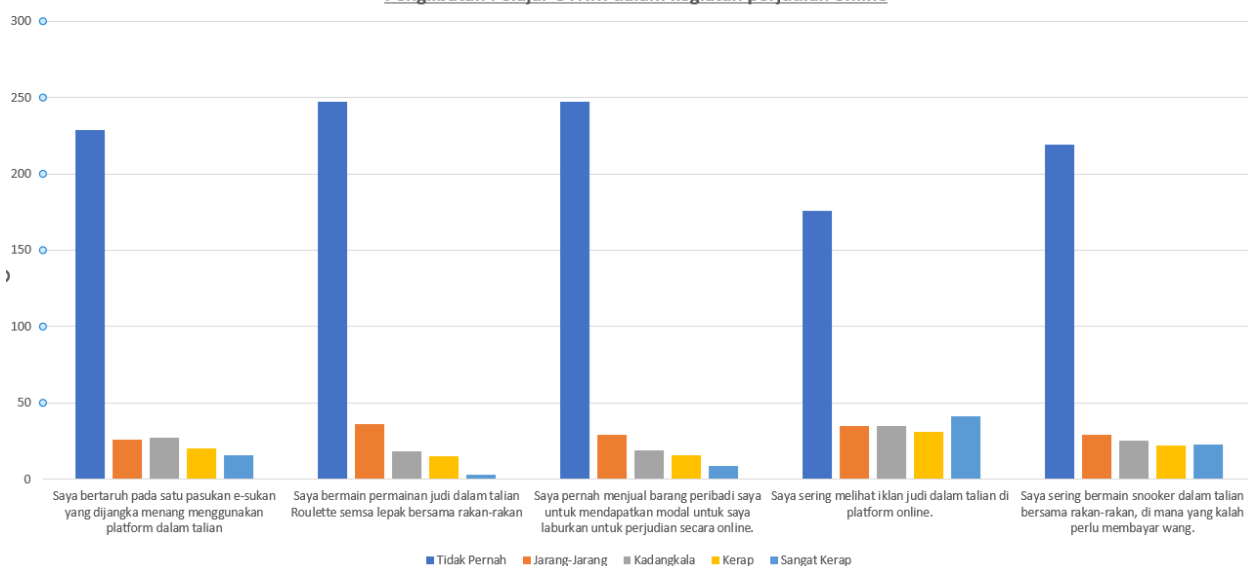
Jadual di atas juga menunjukkan bahawa item-7 "*Saya bermain permainan judi online Roulette semasa lepak bersama rakan-rakan*" memiliki nilai min terendah berbanding item lain, iaitu (1.39). Berdasarkan data yang diperoleh sebanyak 77.7% pelajar menyatakan bahawa mereka tidak pernah bermain permainan judi online *Roulette* ketika lepak bersama rakan-rakan. Nilai min yang rendah (1.39) serta sisihan piawai (0.85) menunjukkan bahawa aktiviti ini amat jarang atau hampir tidak berlaku dalam kalangan pelajar Universiti Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM), Kampus Pagoh. Hal ini kerana permainan *Roulette* bukanlah satu bentuk perjudian yang popular dalam kalangan pelajar. Tidak seperti permainan pertaruhan dalam e-sukan seperti

Mobile Legends, *PUBG*, dan *FIFA Online*, permainan seperti *Roulette* kurang dikenali atau kurang menarik perhatian pelajar. Kerana ianya memerlukan pemahaman khusus tentang peraturan permainan serta akses kepada platform perjudian yang tidak mudah diperoleh oleh semua orang [41]. Selain itu, permainan judi *Roulette* memerlukan pertaruhan wang dan kebanyakan pelajar tidak bersedia mengambil risiko kehilangan wang mereka. Sebagai pelajar, sumber kewangan mereka lebih tertumpu untuk keperluan akademik, makanan, pengangkutan, dan perbelanjaan harian. Justeru, mereka lebih berhati-hati dalam memilih aktiviti hiburan [42]. Walaupun begitu, masih terdapat sebilangan kecil pelajar yang terlibat dalam permainan ini, walaupun dalam jumlah yang sangat kecil (0.9% selalu bermain dan 4.7% kadang-kadang bermain). Hal ini mungkin disebabkan oleh faktor keseronokan dan cabaran yang ditawarkan permainan ini. *Roulette* ialah permainan yang bergantung kepada nasib dan elemen keterujaan ketika menunggu keputusan taruhan boleh memberikan keseronokan kepada pemain. Ada pelajar yang melihatnya sebagai satu bentuk hiburan tanpa menyedari risiko jangka panjang [43]. Berdasarkan dapatan kajian ini, jelas menunjukkan bahawa perjudian *Roulette* bukanlah satu aktiviti yang popular dalam kalangan pelajar UTHM Pagoh. Majoriti pelajar memilih untuk tidak terlibat dalam aktiviti ini kerana faktor kewangan, kurangnya minat terhadap permainan tersebut serta kesedaran tentang risiko yang berkaitan dengan perjudian online.

Penglibatan pelajar UTHM dalam kegiatan perjudian online



Penglibatan Pelajar UTHM dalam kegiatan perjudian online



Kesimpulan

Kajian mendapati bahawa penglibatan pelajar UTHM dalam perjudian online secara keseluruhan berada pada tahap rendah dengan skor min keseluruhan sebanyak 1.62. Walaupun begitu, pendedahan kepada iklan perjudian online adalah tinggi hal ini menunjukkan bahawa pelajar sering terdedah kepada promosi perjudian melalui media sosial dan platform digital. Faktor seperti kekangan kewangan, norma sosial yang memandang negatif perjudian serta akses terhad kepada platform perjudian menyumbang kepada rendahnya tahap penglibatan pelajar dalam aktiviti ini. Namun, peningkatan pendedahan kepada iklan perjudian berpotensi meningkatkan risiko keterlibatan pelajar di masa hadapan. Oleh itu, langkah pencegahan perlu difokuskan kepada kawalan terhadap iklan digital yang berkaitan perjudian dan program kesedaran dalam kalangan pelajar mengenai risiko perjudian online. Pihak universiti dan kerajaan perlu melaksanakan intervensi strategik seperti pendidikan digital untuk meningkatkan literasi tentang bahaya perjudian serta menyediakan sokongan psikologi kepada pelajar yang mungkin terjejas. Penemuan kajian ini diharapkan dapat menjadi panduan penting dalam merangka dasar yang lebih efektif untuk menangani isu perjudian dalam talian dalam kalangan generasi muda di Malaysia.

Penghargaan

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pusat Pengajian Umum dan Kokurikulum, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia atas sokongan yang diberi sehingga kajian ini berjaya untuk diterbitkan.

Konflik Kepentingan

Penulis mengumumkan bahawa tidak ada konflik kepentingan yang berkaitan dengan penerbitan makalah ini.

Sumbangan Penulis

Kajian ini ditulis oleh Arwansyah bin Kirin sebagai penulis utama mulai dari tajuk hinggalah rujukan dan rakan-rakan yang lain turut membantu pengumpulan artikel tentang judi online yang terdapat di Malaysia - Indonesia.

Rujukan

- [1] Kathirvelu, S., & Abd Rahman, M. R. (2024). Analisa Terhadap Undang-Undang Perjudian Dalam Talian Di Malaysia. *UUM Journal of Legal Studies*, 15(1), 329-360.
- [2] Lubis, A. A., Saleh, S., & Marsa, Y. J. (2022). The Phenomenon Of Online Gambling Under The Guise Of Online Games Among College Student. *JHSS (Journal of Humanities and Social Studies)*, 6(3), 363-367.
- [3] McCormack, A., Shorter, G. W., & Griffiths, M. D. (2013). An Examination of Participation in Online Gambling Activities and the Relationship With Problem Gambling. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(1), 31-41.
- [4] Griffiths, M., & Barnes, A. (2008). Internet Gambling: An Online Empirical Study Among Student Gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6, 194-204.
- [5] Gainsbury, S., Wood, R., Russell, A., Hing, N., & Blaszczynski, A. (2012). A Digital Revolution: Comparison of Demographic Profiles, Attitudes and Gambling Behavior of Internet and Non-Internet Gamblers. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1388-1398.
- [6] Canale, N., Griffiths, M. D., Vieno, A., Siciliano, V., & Molinaro, S. (2016). Impact of Internet Gambling on Problem Gambling Among Adolescents in Italy: Findings From a Large-Scale Nationally Representative Survey. *Computers in Human Behavior*, 57, 99-106.
- [7] McBride, J., & Derevensky, J. (2009). Internet Gambling Behavior in a Sample of Online Gamblers. *International journal of mental health and addiction*, 7, 149-167.
- [8] Arrafif, A. I., & Wiguna, F. A. (2023). Phenomenological Analysis Of The Rising Online Gambling Among Students in Kediri. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 8(1), 82-95.
- [9] Rusli, C. A., Kartika, D. A., Reynal, M., Siregar, Y. D., Harianingsih, R., & Siregar, H. L. (2024). Analysis Of The Perceptions State University of Medan Students About Scatter (Online Gambling). *International Journal of Economics, Commerce, and Management*, 1(3), 27-39.
- [10] Elton-Marshall, T., Leatherdale, S. T., & Turner, N. E. (2016). An Examination of Internet and Land-Based Gambling Among Adolescents in Three Canadian Provinces: Results From the Youth Gambling Survey (YGS). *BMC public health*, 16, 1-10.
- [11] Canale, N., Griffiths, M. D., Vieno, A., Siciliano, V., & Molinaro, S. (2016). Impact of Internet Gambling on Problem Gambling Among Adolescents in Italy: Findings From a Large-Scale Nationally Representative Survey. *Computers in Human Behavior*, 57, 99-106.

- [12] Ashraf, M.K. (2024). Jumlah Remaja Terbabit Perjudian Dalam Talian Membimbangkan. Retrived: 19/2/2025, from : <https://www.bharian.com.my/berita/nasional/2024/12/1335845/jumlah-remaja-terbabit-perjudian-dalam-talian-membimbangkan-kdn>.
- [13] Petry, N. M., & Gonzalez-Ibanez, A. (2015). Internet Gambling in Problem Gambling College Students. *Journal of Gambling Studies*, 31, 397-408.
- [14] Juliani, R. K., Satria, M., Raharja, R. M., & Legiani, W. H. (2024). Fenomena Judi Online di Kalangan Generasi Muda. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(2), 113-122.
- [15] Mora-Salgueiro, J., García-Estela, A., Hogg, B., Angarita-Osorio, N., Amann, B. L., Carlbring, P., ... & Colom, F. (2021). The Prevalence and Clinical and Sociodemographic Factors of Problem Online Gambling: A Systematic Review. *Journal of Gambling Studies*, 37(3), 899-926.
- [16] Siricharoen, N. (2024). Cultivating Critical Minds: Interdisciplinary Strategies for Empowering University Students Against Online Gambling Propaganda. *Community and Social Development Journal*, 25(2), 173-194.
- [17] Sheela, P. S., Choo, W. Y., Goh, L. Y., & Tan, C. P. L. (2016). Gambling Risk Amongst Adolescents: Evidence From a School-Based Survey in the Malaysian Setting. *Journal of gambling studies*, 32, 643-659.
- [18] Kalkan, B., & Bhat, C. S. (2020). Relationships of Problematic Internet Use, Online Gaming, and Online Gambling with Depression and Quality of Life among College Students. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 7(1), 18-28.
- [19] Livazović, G., & Bojčić, K. (2019). Problem Gambling in Adolescents: What are the Psychological, Social and Financial Consequences?. *BMC psychiatry*, 19(1), 308.
- [20] Jafarkarimi, H., Sim, A. T. H., Saadatdoost, R., & Hee, J. M. (2015). Individual Characteristics and Hacking, Piracy, Online Gambling and Pornography Use Among Students: A Study in Malaysia. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning (IJCBL)*, 5(2), 30-43.
- [21] Ismail, N., Tajjudin, A. I., Jaafar, H., Nik Jaafar, N. R., Baharudin, A., & Ibrahim, N. (2021). The Relationship Between Internet Addiction, Internet Gaming and Anxiety Among Medical Students in a Malaysian Public University During COVID-19 Pandemic. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(22), 11870.
- [22] Philander, K. S., & MacKay, T. L. (2014). Online Gambling Participation and Problem Gambling Severity: Is There a Causal Relationship?. *International Gambling Studies*, 14(2), 214-227.
- [23] Yunus, S. M., & Kamarudin, M. H. (2020). Perjudian Online Dalam Kalangan Remaja: Faktor Penyumbang dan Kesan Sosial. *Jurnal Psikologi Malaysia*, 24(2), 45-58.
- [24] Zainuddin, Z., & Rahman, M. S. (2018). Penguatkuasaan Undang-Undang Terhadap Judi Online di Malaysia: Cabaran dan Penyelesaian. *Journal of Legal and Social Studies*, 16(3), 233-245.
- [25] Muhammad, H. A., & Aziz, A. R. (2019). Kesan Ketagihan Judi Online Terhadap Keluarga di Malaysia. *Journal of Family Studies and Mental Health*, 12(1), 71-85.
- [26] Othman, A., & Ng, Y. S. (2020). Persepsi Masyarakat Malaysia Terhadap Judi Online dan Impaknya. *Journal of Social and Political Issues*, 8, 123-136.
- [27] Kariya, H. S., Zin, S. M., & Mukhtar, M. (2020). Kajian Persepsi Pensyarah Politeknik Terhadap Pembinaan Item Penilaian. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2(4), 30-38.
- [28] Hasan, N., & Bao, Y. (2020). Impact Of "E-Learning Crack-Up" Perception On Psychological Distress Among College Students During COVID-19 Pandemic: A Mediating Role Of "Fear Of Academic Year Loss". *Children and Youth Services Review*, 118, 105355.
- [29] Wiersma, W. (2000). Research methods in education: An introduction (7th Edition). Allyn and Bacon.

- [30] Dorcas Adisa, 2023), Everything You Need to Know About Social Media Algorithms, Retrived : 19/2/2025, from : <https://sproutsocial.com/insights/social-media-algorithms/>)
- [31] Guillou-Landreat, M., Gallopel-Morvan, K., Lever, D., Le Goff, D., & Le Reste, J. Y. (2021). Gambling Marketing Strategies and the Internet: What do we Know? A Systematic Review. *Frontiers in Psychiatry*, 12, 1-21
- [32] Monaghan, S., Derevensky, J., & Sklar, A. (2008). Impact of Gambling Advertisements and Marketing on Children and Adolescents: Policy Recommendations to Minimise Harm. *Journal of gambling issues*, 22(22), 252-272.
- [33] Khairil Umuri, S. H. I., Gunawan, E., Sari, N., Amri, A., Syahriyal, S., ZT, F. A., & Muftahuddin, M. (2024). Increasing Students' Awareness of the Dangers og Online Loans and Online Gambling Through Education and Socialization. *Jurnal Pengabdian Bakti Akademisi*, 1(3).100-108
- [34] Williams, R. J., Connolly, D., Wood, R. T., & Nowatzki, N. R. (2006). Gambling and Problem Gambling in a Sample of University Students. *Journal Of Gambling Issues*, Issue 16, 1-14.
- [35] Montiel, I., Ortega-Barón, J., Basterra-González, A., González-Cabrera, J., & Machimbarrena, J. M. (2021). Problematic Online Gambling Among Adolescents: A Systematic Review About Prevalence and Related Measurement Issues. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(3), 566-586.
- [36] Engwall, D., Hunter, R., & Steinberg, M. (2004). Gambling and Other Risk Behaviors on University Campuses. *Journal of American College Health*, 52(6), 245-256.
- [37] Packer, J., Croker, H., Goddings, A. L., Boyland, E. J., Stansfield, C., Russell, S. J., & Viner, R. M. (2022). Advertising and Young People's Critical Reasoning Abilities: Systematic Review and Meta-Analysis. *Pediatrics*, 150(6), e2022057780
- [38] Savolainen, I., Sirola, A., Kaakinen, M., & Oksanen, A. (2019). Peer Group Identification as Determinant of Youth Behavior and the Role of Perceived Social Support in Problem Gambling. *Journal of gambling studies*, 35, 15-30.
- [39] Macey, J., Hamari, J., & Adam, M. (2024). A Conceptual Framework For Understanding and Identifying Gamblified Experiences. *Computers in Human Behavior*, 152, 108087.
- [40] Koomson, I., Churchill, S. A., & Munyanyi, M. E. (2022). Gambling and Financial Stress. *Social Indicators Research*, 163(1), 473-503.
- [41] Wardle, H., & Wardle, H. (2021). When Games and Gambling Collide: Modern Examples and Controversies. *Games Without Frontiers? Socio-Historical Perspectives at the Gaming/Gambling Intersection*, 35-77.
- [42] Zolkwer, M., Dighton, G., Singer, B., & Dymond, S. (2022). Gambling Problems Among Students Attending University in the United Kingdom: Associations With Gender, Financial Hardship and Year of Study. *Journal of Gambling Issues*, (2022).
- [43] Wulfert, E., Roland, B. D., Hartley, J., Wang, N., & Franco, C. (2005). Heart Rate Arousal and Excitement in Gambling: Winners Versus Losers. *Psychology of Addictive Behaviors*, 19(3), 311.