

BAB V

PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dalam penelitian ini, yang nantinya akan terdiri dari kesimpulan, implikasi penelitian, dan juga rekomendasi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang memiliki keterkaitan dengan topik memahami pengalaman pengambilan keputusan remaja bermain judi *online* “slot”. Kesimpulan merupakan bagian terakhir yang merangkum temuan-temuan utama penelitian, menjawab pertanyaan penelitian, dan menghubungkannya dengan tujuan awal penelitian, implikasi penelitian adalah bagian yang menjelaskan dampak atau konsekuensi dari temuan penelitian terhadap bidang yang diteliti. Implikasi ini dapat mencakup aspek teoritis, praktis, dan sosial, serta memberikan wawasan tentang bagaimana hasil penelitian dapat mempengaruhi atau diterapkan dalam konteks nyata dan rekomendasi penelitian memiliki fungsi untuk memberikan saran kepada peneliti-peneliti mendatang, yang ingin mengangkat topik yang sama dengan penelitian ini.

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian ini, dapat dipahami bahwa keputusan remaja untuk bermain judi online slot didorong oleh pengalaman subjektif mereka yang dibentuk melalui interaksi sosial dan informasi yang mereka terima. Berdasarkan hasil dari penelitian ini, proses pengambilan keputusan informan tidak hanya karena kondisi psikis mereka yang tergiur dengan hadiah kemenangan, tetapi juga terdapat dorongan-dorongan dari lingkungan. Ketika akan mengambil keputusan untuk bermain judi *online* “slot”, informan sudah mengetahui akan dampak buruk dari judi *online* “slot” akan tetapi mereka menghiraukan dampak negatif tersebut. Hal ini dikarenakan mereka melihat pengalaman-pengalaman teman mereka yang

melakukan perjudian *online*, dimana rata-rata memiliki kesan yang bagus, terutama pada judi *online* “slot”. Maka dari itu lingkungan pertemanan pada kasus ini berperan penting, dimana teman-teman juga lah yang memperkenalkan judi slot kepada informan dan bahkan melakukan praktik judi slot bersama sama, lalu mengadakan traktiran apabila memenangkan hadiah yang cukup besar. Alasan emosional yaitu ingin tidak tertinggal tren, mendapatkan tambahan uang saku dan *have fun* dengan teman-teman juga menjadi pemicu akhirnya diambil keputusan untuk bermain judi *online* “slot”, dengan mengabaikan larangan dan juga dampak negatif dari judi *online* “slot” yang dimana informan sudah mengetahuinya.

5.2 Saran

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan agar remaja lebih berhati-hati dalam mengambil sebuah keputusan yang dimana memiliki efek cukup besar kedepannya. Tidak selalu bahwa lingkungan pertemanan itu baik, alangkah baiknya apabila sebagai remaja dapat melakukan *filtering* pada pertemanan agar tidak terjerumus pada hal-hal menyimpang, dalam konteks ini adalah judi *online* “slot”. Untuk orang tua maupun wali juga diharapkan memberikan pengertian lebih mengenai dampak negatif aktivitas perjudian yang *online* maupun *offline*.

5.3 Implikasi Penelitian

5.2.1 Implikasi Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan teori *Behavioral Decision Theory* dalam konteks pengambilan keputusan yang tidak rasional pada remaja. Dalam teori *Behavioral Decision*, penelitian ini memperkuat gagasan bahwa keputusan remaja sering kali dipengaruhi oleh faktor emosional dan sosial, bukan hanya pertimbangan logis atau rasional. Temuan ini juga mendukung konsep *self-fulfilling prophecy*, di mana keyakinan remaja tentang "keberuntungan" atau "kemenangan" memperkuat psikis mereka untuk akhirnya mengambil keputusan bermain judi *online* "slot".

5.2.2 Implikasi Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada remaja dimana pada fase remaja, seseorang sering melakukan pengambilan keputusan yang tidak rasional. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan remaja nantinya mampu untuk lebih berhati-hati dalam mengambil sebuah keputusan yang beresiko cukup besar. Terutama juga untuk remaja yang sudah melakukan praktik judi *online* "slot", agar dapat menimbang kembali keputusan yang diambil.

5.2.3 Implikasi Sosial

Penelitian ini memberikan kontribusi kepada orang tua yang memiliki anak berusia remaja, supaya dapat menghimbau dengan cara melakukan edukasi mengenai risiko perjudian online. Orang tua disarankan untuk secara aktif mendidik anak remaja mereka tentang bahaya perjudian online dan dampak negatifnya. Ini termasuk menjelaskan bagaimana perjudian dapat mempengaruhi

kesehatan finansial, emosional, dan sosial. Dialog terbuka dan komunikasi yang jujur tentang topik ini dapat membantu remaja membuat keputusan yang lebih sadar dan terinformasi. Juga kepada guru di sekolah menengah atas, himbauan dan edukasi mengenai bahaya dari judi *online* “slot” harus selalu diinformasikan kepada murid-muridnya, agar murid-murid disekolah sudah mengerti dengan benar bagaimana resiko yang akan diterima apabila nantinya mereka membuat keputusan bermain judi *online* “slot”.

5.4 Rekomendasi

Peneliti memberikan rekomendasi atau saran untuk peneliti-peneliti selanjutnya yang ingin mengangkat topik yang sama dengan penelitian ini, yaitu agar penelitian kedepannya memperluas subyek penelitian dengan menghadirkan sudut pandang dari remaja yang sudah memiliki penghasilan. Hal ini dilakukan agar hasil yang didapat dari penelitian kedepannya lebih bervariasi.