

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat dibuat kesimpulan dari hasil penelitian ini yakni:

1. Berdasarkan hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa Pengetahuan Keuangan (X1) berada dalam kategori sangat tinggi (90,4%), menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki pemahaman yang baik mengenai pengelolaan keuangan. Teknologi Digital (X2) berada dalam kategori sangat tinggi (90,9%), yang menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki akses luas terhadap internet dan media sosial, yang dapat meningkatkan keterpaparan terhadap judi online. Pendapatan (X3) berada dalam kategori tinggi (78,5%), menunjukkan bahwa banyak mahasiswa memiliki sumber pendapatan sendiri yang beragam. Perilaku Judi *Online* (Y) berada dalam kategori tinggi (76%), menunjukkan bahwa meskipun sebagian mahasiswa memiliki pengetahuan keuangan yang baik, mereka masih cenderung terlibat dalam judi *online*, terutama karena kemudahan akses teknologi dan pendapatan yang lebih besar.

Hasil ini mengindikasikan bahwa meskipun mahasiswa memiliki pemahaman keuangan yang baik, faktor lain seperti teknologi digital dan pendapatan memainkan peran besar dalam mendorong mereka untuk terlibat dalam judi *online*.

2. Berdasarkan hasil uji hipotesis (uji t) Pengetahuan keuangan (X1) memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku judi *online*. Artinya, semakin tinggi tingkat literasi keuangan mahasiswa, semakin rendah kecenderungan mereka untuk berjudi *online*. Teknologi (X2) digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku judi *online*. Artinya, semakin tinggi penggunaan teknologi digital, semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berjudi *online*. Pendapatan (X3) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku judi *online*. Mahasiswa dengan pendapatan lebih tinggi cenderung lebih sering terlibat dalam aktivitas perjudian *online* dibandingkan mereka yang memiliki pendapatan lebih rendah.
3. Hasil uji F menunjukkan bahwa nilai p-value $(0,000) < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa variabel Pengetahuan Keuangan (X1), Teknologi Digital (X2), dan Pendapatan (X3) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Judi Online Mahasiswa di Kota Kupang. Dengan demikian model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat menjelaskan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen secara signifikan.
4. Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa variabel Pengetahuan Keuangan, Teknologi Digital, dan Pendapatan memiliki pengaruh yang kuat sebesar 65,2% terhadap variabel Perilaku Judi *online* pada Mahasiswa di Kota Kupang, sedangkan sebesar 34,8% dipengaruhi oleh faktor lain diluar dari lingkup penelitian ini.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang ada, maka peneliti memberikan beberapa saran yang nantinya akan bermanfaat bagi pihak-pihak terkait antara lain :

1. Bagi Mahasiswa

- a) Meningkatkan pengetahuan keuangan, mahasiswa perlu meningkatkan pemahaman mengenai pengelolaan keuangan pribadi agar dapat menghindari keputusan finansial yang berisiko seperti judi *online*.
- b) Kampus dan lembaga pendidikan dapat mengadakan seminar atau pelatihan terkait manajemen keuangan, investasi, dan pengelolaan risiko finansial untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa terhadap pentingnya literasi keuangan.
- c) Bijak dalam menggunakan teknologi digital, mahasiswa diharapkan lebih selektif dalam menggunakan teknologi digital, terutama dalam mengakses platform yang berpotensi meningkatkan keterlibatan dalam judi *online*. Dapat dilakukan dengan pengaturan kontrol diri dalam penggunaan internet, seperti membatasi waktu bermain atau menghindari situs yang menawarkan judi *online*.
- d) Mengelola pendapatan dengan bertanggung jawab, mahasiswa yang memiliki pendapatan sendiri, baik dari pekerjaan sampingan maupun kiriman keluarga, disarankan untuk mengalokasikan keuangan mereka dengan lebih bijak. Dengan membuat perencanaan keuangan yang baik seperti menyisihkan dana uang untuk tabungan dan kebutuhan prioritas.

e) Meningkatkan kesadaran akan dampak negatif judi *online*, mahasiswa harus memahami bahwa judi *online* tidak hanya berdampak pada kondisi finansial, tetapi juga pada aspek akademik, sosial, dan psikologis. Kampus dan komunitas mahasiswa dapat melakukan kampanye edukasi mengenai bahaya judi *online* dan strategi untuk menghindarinya

2. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian selanjutnya dapat menggunakan faktor lain mengingat 34,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, sehingga penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan seperti aspek psikologi, sosial, dan lingkungan dalam mempengaruhi perilaku judi *online*. selain itu peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode yang lebih luas, dengan mengkombinasi metode kuantitatif dan metode kualitatif untuk memahami lebih dalam alasan mahasiswa terlibat dalam judi *online*.