

**PENGARUH JUDI *ONLINE* DAN *GAME ONLINE*  
TERHADAP PEREKONOMIAN MASYARAKAT  
DI DESA PARAMAN AMPALU**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi (S.E)  
dalam Bidang Ekonomi Syariah*

**Oleh**

**PUTRA NADIROHA**  
NIM. 19 402 00270

**PROGRAM STUDI EKONOMI SYARIAH**  
**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY**  
**PADANGSIDIMPUAN**  
**2025**

**PENGARUH JUDI *ONLINE* DAN *GAME ONLINE*  
TERHADAP PEREKONOMIAN MASYARAKAT  
DI DESA PARAMAN AMPALU**



**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi (S.E)  
dalam Bidang Ekonomi Syariah*

**Oleh**

**PUTRA NADIROHA**  
NIM. 19 402 00270

**PROGRAM STUDI EKONOMI SYARIAH**

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN  
2025**

**PENGARUH JUDI ONLINE DAN GAME ONLINE  
TERHADAP PEREKONOMIAN MASYARAKAT  
DI DESA PARAMAN AMPALU**



*Diajukan Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi (S.E)  
dalam Bidang Ekonomi Syariah*

**Oleh:**  
**PUTRA NADIROHA**  
**NIM. 19 402 00270**

**PEMBIMBING I**

  
**M. Fauzan, M.E.I**  
**NIDN. 0104048904**

**PEMBIMBING II**

  
**Nurhalimah, M.E.**  
**NIDN. 2014089301**

**PROGRAM STUDI EKONOMI SYARIAH**

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY**  
**PADANGSIDIMPUAN**  
**2024**

Hal : Lampiran Skripsi  
An. **PUTRA NADIROHA**

Padangsidimpuan, 5 Mei 2025

Kepada Yth:

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam  
Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan  
Ahmad Addary Padangsidimpuan

di-

Padangsidimpuan

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. **PUTRA NADIROHA** yang berjudul "**Pengaruh Judi Online Dan Game Online Terhadap Perekonomian Masyarakat Di Desa Paraman Ampalu**". Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Ekonomi (S.E) dalam bidang Ekonomi Syariah pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN SYAHADA Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal diatas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi-nya ini.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama dari Bapak/Ibu, kami ucapan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

**PEMBIMBING I**



M. Fauzan, M.E.I  
NIDN 0104048904

**PEMBIMBING II**



Nurhalimah, M.E.  
NIDN. 2014089301

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

---

Sebagai civitas akademika Universitas Agama Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-Darry Padangsidimpuan. Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Putra Nadiroha

Nim : 19 402 00270

Program Studi : Ekonomi Syariah

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Agama Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-Darry Padangsidimpuan Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non Exclusive Royalty Free Right*) atas karya Ilmiah saya yang berjudul "**Pengaruh Judi Online dan Game Online Terhadap Perekonomian Masyarakat di Desa Paraman Ampalu**". Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Agama Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-Darry Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidimpuan

Pada tanggal : 20 Mei 2025

Yang Menyatakan,



**Putra Nadiroha  
NIM. 19 402 00270**

## **SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI**

Dengan nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putra Nadiroha  
NIM : 19 402 00270  
Program Studi : Ekonomi Syariah  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam  
**Judul Skripsi : “Pengaruh Judi *Online* dan *Game Online* Terhadap Perekonomian Masyarakat di Desa Paraman Ampalu”.**

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah Menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 2 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 20 Mei 2025

Saya Yang Menyatakan,



**Putra Nadiroha  
NIM. 19 402 00270**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**  
Jalan. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang, Padangsidimpuan 22733  
Telepon. (0634) 22080 Faximile. (0634) 24022  
Website: [www.uinsyahada.co.id](http://www.uinsyahada.co.id)

**DEWAN PENGUJI**  
**SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

**Nama** : Putra Nadiroha  
**NIM** : 19 402 00270  
**Program Studi** : Ekonomi Syariah  
**Fakultas** : Ekonomi dan Bisnis Islam  
**Judul Skripsi** : Pengaruh Judi Online dan Game Online Terhadap Perekonomian Masyarakat di Jorong Paraman Ampalu

**Ketua**

Azwar Hamid, MA  
NIDN. 2111038601

**Sekretaris**

Nurhalimah, M.E.  
NIDN. 2014089301

**Anggota**

Azwar Hamid, MA  
NIDN. 2111038601

Nurhalimah, M.E.  
NIDN. 2014089301

Muhammad Isa, ST.,MM.  
NIDN. 2005068002

Risna Hairani Sitompul, MM  
NIDN. 0119038306

**Pelaksanaan Sidang Munaqasyah**

**Di** : Padangsidimpuan  
**Hari/Tanggal** : Selasa/ 17 Juni 2025  
**Pukul** : 10.00 WIB s/d 12.00 WIB  
**Hasil/Nilai** : Lulus / 71,25 (B)  
**Indeks Predikat Kumulatif** : 3.33  
**Predikat** : Sangat Memuaskan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPuan**  
**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**  
Jalan. T. Rizal Nurdin KM. 4,5 Sihitang, Padangsidimpuan 22733  
Telepon. (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

### PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Judi Online Dan Game Online Terhadap Perekonomian Masyarakat Di Jorong Paraman Ampalu  
NAMA : Putra Nadiroha  
NIM : 1940200270

Telah dapat diterima untuk memenuhi  
syarat dalam memperoleh gelar  
**Sarjana Ekonomi (S.E)**  
Dalam Bidang Ekonomi Syariah

Padangsidimpuan, 51 Juli 2025

Dekan,

Prof. Dr. Darwis Harahap, S.H.I, M.Si  
NIP. 19780818 200901 1 015

## **ABSTRAK**

**Nama : PUTRA NADIROHA**  
**NIM : 19 402 00270**  
**Judul skripsi : Pengaruh Judi *Online* Dan Game *Online* Terhadap Perekonomian Masyarakat di Desa Paraman Ampalu**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi digital yang memberikan dampak besar terhadap kehidupan masyarakat, termasuk di Desa Paraman Ampalu. Akses internet yang semakin mudah mendorong masyarakat untuk terlibat dalam berbagai aktivitas online, seperti judi online dan game online, yang dikhawatirkan memengaruhi kondisi ekonomi masyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Judi *Online* dan Game *Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode teknik *purposive sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua warga Desa Paraman Ampalu dengan jumlah sampel yang digunakan sebanyak 50 responden. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket), wawancara dan dokumentasi secara *offline*. Data di proses dengan menggunakan *spss for windows versi 2.5*. Berdasarkan hasil analisis uji asumsi klasik menunjukkan bahwa Judi *Online* ( $X_1$ ) pengaruh positif atau signifikan terhadap perekonomian masyarakat ( $Y$ ) di Desa Paraman Ampalu. Sedangkan *geme Online* ( $X_2$ ) tidak berpengaruh terhadap perekonomian masyarakat ( $Y$ ) di Desa Paraman Ampalu. Selanjutnya uji hipotesi menggunakan *uji Signifikan Simultan (Uji)* pengaruh Judi *Online* terhadap perekonomian masyarakat yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan Judi *Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu sedangkan pengaruh Game *Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu yang dapat dilihati  $t_{hitung} < t_{tabel}$  disimpulkan tidak terdapat pengaruh yang signifikan Game *Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu.

**Kata Kunci : Judi *Online*, Game *Online* , Perekonomian Masyarakat**

## **ABSTRACT**

**Name : PUTRA NADIROHA**  
**Reg. Number : 19 402 00270**  
**Thesis Title : The Impact of Online Gambling and Online Games on the Economy of the Community in Paraman Ampalu Village**

*This research is motivated by the development of digital technology that has a significant impact on people's lives, including in the village of Paraman Ampalu. The increasingly easy access to the internet encourages the community to engage in various online activities, such as online gambling and online games, which are feared to affect the economic condition of the community. The purpose of this research is to determine the impact of online gambling and online games on the economy of the community in Paraman Ampalu Village. The approach used in this research is quantitative with purposive sampling technique. The population in this study consists of all residents of Paraman Ampalu Village, with a sample size of 50 respondents. The instruments used in this study are questionnaires (surveys), interviews, and offline documentation. Data is processed using SPSS for Windows version 2.5. Based on the results of the classical assumption test analysis, it shows that Online Gambling (X1) has a positive or significant impact on the economy of the community (Y) in Paraman Ampalu Village. Whereas Online Games (X2) do not have an impact on the economy of the community (Y) in Paraman Ampalu Village. Next, the hypothesis test used the Simultaneous Significance Test (Test) for the influence of Online Gambling on the community's economy, which showed  $t_{hitung} > t_{(table)}$ , concluding that there is a significant influence of Online Gambling on the community's economy in Paraman Ampalu Village. Meanwhile, the influence of Online Games on the community's economy in Paraman Ampalu Village, as seen from  $t_{hitung} < t_{(table)}$ , concluded that there is no significant influence of Online Games on the community's economy in Paraman Ampalu Village. Next, the hypothesis test using the Simultaneous Significance Test (Test) on the effect of Online Gambling on the community's economy, where  $t_{calculated} > t_{(table)}$ , concludes that there is a significant effect of Online Gambling on the community's economy in Paraman Ampalu Village. Meanwhile, the effect of Online Games on the community's economy in Paraman Ampalu Village, where  $t_{calculated} < t_{(table)}$ , concludes that there is no significant effect of Online Games on the community's economy in Paraman Ampalu Village.*

**Keywords:** *Online Gambling, Online Games, Community Econom*

## خلاصة

الاسم	: بوتراء نادير و هـ
رقم التسجيل	: ٧٢٠٠٢٠٤٩١
عنوان البحث	: الاقتصاد المحلي تأثير القمار عبر الإنترت والألعاب عبر الإنترت على في قرية بارامان أمبالو

تستند هذه الدراسة إلى تطور التكنولوجيا الرقمية التي تؤثر بشكل كبير على حياة المجتمع، بما في ذلك في قرية بارامان أمبالو. الوصول المتزايد إلى الإنترنت يشجع المجتمع على الانخراط في مختلف الأنشطة عبر الإنترنت، مثل القمار عبر الإنترنت والألعاب عبر الإنترنت، مما يثير القلق بشأن تأثيرها على الوضع الاقتصادي للمجتمع. هدف هذه الدراسة هو معرفة تأثير القمار عبر الإنترنت والألعاب عبر الإنترت على الاقتصاد المحلي في قرية بارامان أمبالو. النهج المستخدم في هذا البحث هو الكمي باستخدام تقنية العينة الهدافـة. السكان في هذا البحث هم جميع سكان قرية بارامان أمبالو بعد عينات بلغ ٥٠ مستجيـباً. الأداة المستخدمة في هذا البحث هي الاستبيان (الاستبيان)، المقابلات والتوثيق بشكل غير متصل بالإنترنت. تمت لنظام ويندوز الإصدار ١٠ بناءً على نتائج تحليل اختبار الفرضيات SPSS معالجة البيانات باستخدام برنامج في (Y) له تأثير إيجابي أو كبير على الاقتصاد المحلي (X1) الكلاسيكية، يظهر أن القمار عبر الإنترنت في قرية بارامان (Y) لا تؤثر على الاقتصاد المحلي (X2) قرية بارامان أمبالو. بينما الألعاب الإلكترونية أمبالو. بعد ذلك، تم اختبار الفرضية باستخدام اختبار الدالة المشتركة (الاختبار) لتأثير القمار عبر الإنترنت الإنترت على الاقتصاد المحلي في قرية بارامان أمبالو، بينما تأثير الألعاب عبر الإنترنت على الاقتصاد الإندول (ما يستنتج أن هناك تأثيراً كبيراً للقمار عبر  $t > \text{احسب}_1$  على الاقتصاد المحلي، حيث الجدول) مما يستنتاج أنه لا يوجد تأثير ( $t < \text{احسب}_2$ ) المحلي في قرية بارامان أمبالو يمكن ملاحظته حيث كبير للألعاب عبر الإنترنت على الاقتصاد المحلي في قرية بارامان أمبالو

الكلمات المفتاحية: القمار عبر الإنترنت، الألعاب عبر الإنترنت، اقتصاد المجتمع

## KATA PENGANTAR



*Alhamdulillāh*, puji syukur kita sampaikan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Untaian shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada insan mulia Nabi Besar Muhammad SAW, figur seorang pemimpin yang patut dicontoh dan diteladani, pencerah dunia dari kegelapan beserta keluarga dan para sahabatnya. Skripsi ini berjudul:” **Pengaruh Judi Online Dan Game Online Terhadap Perekonomian Masyarakat Di Desa Paraman Ampalu**” ditulis untuk menambah pengetahuan peneliti dan orang-orang yang membaca karya ilmiah ini, untuk referensi penelitian selanjutnya. Dan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ekonomi (S.E) Pada program Studi Ekonomi Syariah di Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Skripsi ini disusun dengan bekal ilmu pengetahuan yang terbatas dan jauh dari kesempurnaan, sehingga tanpa bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka sulit bagi peneliti untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan serta Bapak Dr. Erawadi, M.Ag., Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Dr. Anhar M.Ag., Wakil Rektor Bidang Adiministrasi Umum Perencanaan dan

Keuangan, dan Bapak Dr. Ikhwanuddin harahap, M.Ag., Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

2. Bapak Prof. Dr. Darwis Harahap, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Bapak Dr. Abdul Nasser, M.Si., Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Ibu Dr. Rukiah, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Ibu Dra. Replita, M.Si selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
3. Bapak M. Fauzan, M.E.I. selaku pembimbing I dan Ibu Nurhalimah, M.E. selaku pembimbing II, yang telah menyediakan waktunya memberikan bimbingan, arahan dan ilmunya yang sangat berharga bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak/ibu dosen beserta staf di lingkungan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang dengan ikhlas telah memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan, dan petunjuk yang sangat berharga bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Teristimewa kepada cinta pertama peneliti yaitu Ayahanda tercinta Eddiwan dan kepada Ibunda tercinta erma atas doa-doa mulia yang selalu dipanjatkan tiada hentinya, dan upaya, dukungan, kasih sayang, pengorbanan yang selama ini telah berjuang demi anak-anaknya hingga bisa menjadi apa yang diharapkan, semoga Allah SWT nantinya dapat membalas perjuangan mereka. Serta terimakasih kepada kakak-kakak peneliti dan keluarga besar peneliti yang sudah memberikan dukungan dan doa terbaik untuk peneliti.

6. Terima kasih peneliti ucapkan kepada teman baik saya Faulina Fre Siska Simatupang, S.Pd yang selalu memotivasi dan memberikan semangat untuk peneliti.
7. Teman-teman Ekonomi Syariah angkatan 2019 yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada peneliti selama proses perkuliahan yang telah berjuang bersama-sama meraih gelar S.E dan semoga kita semua sukses dalam meraih cita-cita.

Akhir kata semoga Allah SWT memberikan balasan yang lebih atas segala kebaikan orang-orang yang mendukung peneliti dan menjadi amal shalih. Akhirnya, karya ini penulis suguhkan kepada pembaca dengan harapan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun. Semoga karya ini bermanfaat dan mendapat ridho dari Allah SWT.

Padangsidimpuan, Februari 2025  
Peneliti,

**Putra Nadiroha**  
**Nim: 19402 00270**

## **PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN**

### **A. Konsonan**

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan Latin.

<b>Huruf Arab</b>	<b>Nama Huruf Latin</b>	<b>Huruf Latin</b>	<b>Nama</b>
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	żal	ż	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	S (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘.	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..’..	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokalbahasa Indonesia, terdiri dari vokaltunggal atau monoftong dan vokalrangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal adalah vokaltunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
—	fathah	A	A
—	Kasrah	I	I
—	đommah	U	U

2. Vokal Rangkap adalah vokalrangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
.....ي	fathah dan ya	Ai	a dan i
ي.....	fathah dan wau	Au	a dan u

3. *Maddah* adalah vokalpanjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tanda dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ي.....ا.....	fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis atas
ي....	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di bawah
و....	đommah dan wau	ū	u dan garis di atas

### **C. *Ta Marbutah***

Transliterasi untuk *Ta Marbutah* ada dua.

1. *Ta Marbutah* hidup yaitu *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah dan ḍommah, transliterasinya adalah /t/.
2. *Ta Marbutah* mati yaitu *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta Marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

### **D. *Syaddah (Tasydid)***

*Syaddah* atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

### **E. Kata Sandang**

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu:

↳ Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

- a. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.

b. Kata sandang yang diikuti huruf qamariah adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

#### **F. Hamzah**

Dinyatakan di depan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan di akhir kata. Bila *hamzah* itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

#### **G. Penulisan Kata**

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, maupun huruf ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

#### **H. Huruf Kapital**

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf capital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf capital digunakan untuk menuliskan huruf awal, namadiridanpermulaankalimat. Bilanamadiriitudilaluoleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal capital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan

kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf capital tidak dipergunakan.

## I. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu kerensmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Sumber: Tim Puslitbang Lektur Keagamaan. *Pedoman Transliterasi Arab-Latin*. Cetakan Kelima. 2003. Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pengembangan Lektur Pendidikan Agama.

## DAFTAR ISI

**SAMPUL DEPAN**

**HALAMAN JUDUL**

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING**

**SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING**

**LEMBARAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

**BERITA ACARA MUNAQASYAH**

**LEMBARAN PENGESAHAN DEKAN**

**ABSTRAK .....** ..... i

**KATA PENGANTAR .....** ..... iv

**PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....** ..... vii

**DAFTAR ISI.....** ..... xii

**DAFTAR TABEL.....** ..... xiv

**DAFTAR GAMBAR.....** ..... xv

**BAB I PENDAHULUAN.....** ..... 1

- A. Latar Belakang Masalah..... 1
- B. Identifikasi Masalah..... 10
- C. Batasan Masalah..... 10
- D. Definisi Operasional Variabel..... 11
- E. Rumusan Masalah ..... 12
- F. Tujuan Penelitian ..... 13
- G. Kegunaan Penelitian..... 14

**BAB II LANDASAN TEORI .....** ..... 15

- A. Kajian Teori ..... 15
  - 1. Perekonomian Masyarakat..... 15
  - 2. Judi *Online* ..... 22
  - 3. *Game Online*..... 30
- B. Penelitian Terdahulu ..... 34
- C. Kerangka Berpikir..... 41
- D. Hipotesis..... 42

**BAB III METODE PENELITIAN .....** ..... 44

- A. Lokasi dan Waktu Penelitian ..... 44
- B. Jenis Penelitian..... 44
- C. Populasi dan Sampel ..... 44
- D. Instrumen Pengumpulan Data..... 48
- E. Uji Validitas dan Uji Reabilitas ..... 50
- F. Analisis Data ..... 52

1. Uji Asumsi Klasik.....	52
2. Uji Hipotesis.....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>58</b>
A. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	58
B. Deskripsi Data Penelitian.....	61
C. Analisis Data .....	64
1. Uji Asumsi Klasik.....	64
2. Uji Hipotesis.....	69
D. Hasil dan Pembahasan.....	72
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>75</b>
A. Kesimpulan .....	75
B. Saran.....	76

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. 1 Definisi Operasional Variabel .....	11
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	35
Tabel 3. 1 Penetapan Skor Alternatif atas Jawaban Kuesioner.....	49
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Kuesioner Pengaruh Judi <i>Online</i> dan <i>Game</i> .....	49
Tabel 4. 1 Batas Wilayah Jorong Paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tule.....	59
Tabel 4. 2 Jumlah Penduduk Jorong Paraman Ampalu Menurut Usia .....	60
Tabel 4. 3 Jumlah Penduduk Jorong Paraman Ampalu Menurut Tingkat Pendidikan.....	60
Tabel 4. 4 Keadaan Masyarakat Jorong Paraman Ampalu Berdasarkan Mata Pencarian .	61
Tabel 4. 5 Keadaan Keagamaan Jorong Paraman Ampalu.....	61
Tabel 4. 6 Uji validitas .....	62
Tabel 4. 7 Uji reabilitas .....	63
Tabel 4. 8 Hasil Uji Data Statistik Deskriptif.....	64
Tabel 4. 9 Uji Normalitas.....	65
Tabel 4. 10 Uji Normalitas .....	66
Tabel 4. 11 Uji Regresi Linear Berganda .....	68
Tabel 4. 12 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) .....	69
Tabel 4. 13 Uji Signifikan Simultan (Uji F).....	70
Tabel 4. 14 Uji Koefisien secara Parsial (Uji t).....	71

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	41
Gambar 4. 1 Uji Heteroskedastisitas .....	67

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangatlah pesat sehingga masyarakat dapat mengakses apa saja yang diinginkan dengan mudah melalui media internet. Awalnya masyarakat sangatlah terbatas dalam mengakses informasi yang dibutuhkan baik itu berupa informasi resmi maupun sebaliknya dan juga telah menjadi salah satu ketergantungan bagi masyarakat serta mahasiswa. Maka dari itu sebagai masyarakat yang bijak dalam mengakses internet maka haruslah memilah dan memilih apa yang baik dan buruk sehingga tidak terjerumus oleh dampak dari perkembangan teknologi itu sendiri. Salah satunya yaitu terjerumus dalam perjudian atau Judi *Online* yang di lakukan secara *Online*.<sup>1</sup>

Perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau suatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum tahu pasti hasilnya. Itulah pembahasan mengenai perjudian secara umum dan pembahasan ini mencakup perjudian *Online*.

Judi *Online* ini merupakan permainan yang bisa dimainkan memalui *smartphone* atau komputer dengan akses internet sehingga pemain/pelaku Judi

---

<sup>1</sup> Arga Dwi Praditya, Moch. Iqbal, "Fenomena Judi *Online* Sebagai Patologi Sosial Dilingkungan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Bengkulu", *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-isu Sosial*, Vol. 8, No. 2, Desember 2023, hlm. 161.

*Online* dapat melakukannya di mana saja dan kapan saja. Biasanya pelaku/pemain ingin memainkan ini karena ingin mengisi waktu luang dan ingin mendapatkan penghasilan dengan cara yang instan. Ketika pelaku/pemain Judi *Online* ini terutama mahasiswa memiliki waktu luang, uang untuk taruhan mencukupi, memiliki akses internet, memiliki *smartphone* atau komputer atau perangkat dan kebutuhan lain yang mendukung perjudian ini maka perjudian ini dapat dilaksanakan oleh pelaku.<sup>2</sup>

Judi *Online* atau *Game Online* sendiri telah menjadi penyakit sosial (Patologi Sosial) yang sedang bertebaran di masyarakat salah satunya yaitu di lingkungan mahasiswa. Judi *Online* itu sendiri pada umumnya sebuah perlakuan yang berlawanan dengan kesusilaan, hukum, norma serta menimbulkan dampak buruk bagi kalangan yang terjerumus di dalamnya. Namun belakangan ini Judi *Online* jadi perbincangan yang cukup hangat dan sangat eksis di kehidupan sehari-hari, dikala itu perjudian ini dilakukan dengan sembunyi-sembunyi dan dilakukan oleh kalangan orang dewasa saja, saat ini Judi *Online* telah menyebar diberbagai kalangan masyarakat perkotaan, perdesaan, pelajar maupun mahasiswa.

Dalam perspektif hukum, perjudian merupakan salah satu tindak yang meresahkan masyarakat. Sehubungan dengan itu, dalam Pasal 1 UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dinyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. Mengingat masalah perjudian sudah

---

<sup>2</sup> Sahputra, D., dkk, “Dampak Judi *Online* Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)”, *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, Vol. 6, No. 2, 2022, hlm. 140.

menjadi penyakit akut masyarakat, maka perlu upaya yang sungguh-sungguh dan sistematis, tidak hanya dari pemerintah dan aparat penegak hukum saja, tetapi juga dari kesadaran hukum dan partisipasi masyarakat untuk bersama-sama danbahu membahu menanggulangi dan memberantas semua bentuk perjudian.<sup>3</sup>

Dalam pandangan agama Islam sendiri Judi itu sendiri merupakan tindakan yang diharamkan. Namun dengan kondisi masyarakat saat ini telah terpengaruh oleh Judi *Online* dikarenakan dapat menghasilkan dengan cara yang bisa di bilang cukup mudah dan di perbolahkan seringkali ujar masyarakat.<sup>4</sup>

Sudah banyak di jelaskan dalam berbagai sumber seperti bahwa perjudian *Online* sangatlah dilarang dalam berbagai perspektif terutama dalam perspektif islam maupun hukum negara, namun masih banyak mayarakat yang terlibat dalam sistem perjudian *Online* terutama pada mahasiswa yang bahwasanya selalu berkecimpung dalam dunia akademik seharusnya mengerti dengan apa yang seharusnya dilarang serta merugikan. Namun masih banyak mahasiswa yang belum mengetahui larangan-larangan tersebut dan masih saja terpengaruh dengan godaan Judi *Online* yang dapat menghasilkan dengan cara instan tanpa mengetahui dampak dari Judi *Online* itu, sehingga salah satunya dapat menimbulkan pemuda-pemuda zaman sekarang akan menjadi malas

---

<sup>3</sup> Muhammad Mahmud Nasution, “Telaah Dan Analisis PerJudian Dari Sisi Perspektif Hukum Islam,” *Studi Multidisipliner: Jurnal Kajian Keislaman*, Vol. 4, No. 1, 2017, hlm. 43-56.

<sup>4</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahan*, (Bandung: Al-Qur'an Al Qosbah, 2020), hal. 98.

untuk beraktivitas dalam mencari uang karena mereka beranggapan dari Judi *Online* atau *Game Online* dapat menghasilkan uang dengan mudah dan praktis tanpa memikirkan dampak yang didapatkan dari perjudian tersebut.

Kemudian akses bermain Judi *Online* dengan mudahnya tanpa ada batasan usia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa membuat Judi *Online* tersebut sangat digandrungi masyarakat khususnya anak muda saat ini dan banyaknya stitus yang menawarkan permainan Judi *Online* terkadang memberikan akses akun premium bagi pengguna pertamanya. Maksud dari akun premium yaitu memberikan iming-iming kemenangan dengan jaminan 100% bagi penggunanya. Bukan hanya karena mudahnya akses dalam permainan Judi *Online* tersebut tetapi dengan taruhan yang kecil mereka bisa mendapatkan keuntungan yang sangat besar tanpa harus bekerja keras hanya jika mereka memenangkan permainan Judi *Online* tersebut. Ada banyak permainan yang ditawarkan dalam situs Judi *Online* antara lain Judi bola, poker, slot, ceme, tembak ikan, domino kiu-kiu, gaplek dan masih banyak yang lainnya. Pengguna akun bebas memilih permainan mana saja yang ingin dimainkan dengan minimal taruhan terkecil biasanya Rp. 250 rupiah. Dengan hanya modal yang sekecil itu pemain bisa mendapat untung ratusan ribu hingga jutaan bahkan puluhan juta rupiah jika mereka beruntung.

Adapun salah satu tindakan yang dilakukan adalah Judi *Online* yang saat ini sangat marak terjadi di lingkungan masyarakat. Sejalan dengan kemajuan teknologi, berbagai *platform* perjudian ditawarkan melalui berbagai

situs maupun aplikasi yang mudah diakses, sehingga banyaknya angka perjudian *Online* saat ini sangat memprihatinkan, karena tidak hanya berdampak pada masyarakat awam pada umumnya, namun para aparatur pemerintahan juga tergiur dengan adanya perjudian *Online* ini. Semakin maraknya perjudian *Online* menimbulkan masalah sosial di masyarakat dari lingkup terkecil yaitu keluarga, dimana seharusnya pendapatan mereka tercukupi akan tetapi akibat dampak yang ditimbulkan dari perjudian *Online* mengakibatkan pemasukan berkurang sehingga terjadinya konflik keluarga dalam berumah tangga dan juga berdampak pada masyarakat yang pengangguran.

*Game Online* atau permainan daring adalah permainan yang memanfaatkan jaringan koneksi internet untuk memainkannya. Bermain *Game Online* saat ini diketahui menjadi jenis kecanduan perilaku yang paling banyak terjadi terutama pada kalangan remaja, dewasa, dan bahkan pada kalangan masyarakat. *Game Online* adalah salah satu bentuk kecanduan yang mirip seperti kecanduan alkohol dan obat-obatan. Tanda-tandanya sangat sulit dideteksi, peringatan sedini mungkin dengan melihat perilaku kecanduan *Game Online* penting untuk dilakukan mengingat industri *Game* yang menargetkan banyak kaum muda, khususnya yang berusia dewasa awal.<sup>5</sup> Kemajuan teknologi dan akses internet yang semakin mudah telah membawa

---

<sup>5</sup> Fauzy Husni Mubarok, "Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Pembelian Impulsif Perangkat *Game*pada Mahasiswa, *Jurnal Acta Psychologia*, Vol. 3, No. 1, 2021 hlm. 70.

perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk di Desa Paraman Ampalu.

Salah satu dampak yang paling menonjol adalah maraknya Judi *Online* dan *Game Online* yang semakin populer di kalangan penduduk setempat membuat sebahagian masyarakat mengeluh karena sebahagian pendapatan mereka digunakan untuk bermain Judi *Online* maupun *Game Online* sehingga berdampak terhadap perekonomian masyarakat. Fenomena ini mengundang perhatian berbagai pihak karena potensi dampak ekonomi yang ditimbulkannya. Judi *Online* dan *Game Online* memiliki daya tarik tersendiri yang mampu menarik berbagai kelompok usia, terutama generasi muda.

Berikut hasil wawancara dengan masyarakat mengenai *Game Online* dengan saudara Fauzi mengatakan bahwa:

Menurut saya tentu saja itu akan berdampak karena, secara fisik, terlalu lama bermain *Game* bisa menyebabkan masalah kesehatan seperti gangguan mata, postur tubuh yang buruk, dan kurangnya aktivitas fisik. Secara mental, mereka yang kecanduan *Game* bisa mengalami stres, kecemasan, dan bahkan depresi jika terlalu larut dalam dunia game. Beberapa juga mengalami gangguan tidur karena bermain hingga larut malam.<sup>6</sup>

Di satu sisi, *Game Online* dapat dianggap sebagai bentuk hiburan dan kesempatan untuk mengasah keterampilan. Namun, di sisi lain, Judi *Online* seringkali menimbulkan berbagai masalah sosial dan ekonomi yang kompleks. Masyarakat Desa Paraman Ampalu tidak luput dari fenomena ini. Banyak

---

<sup>6</sup> Fauzi, *Wawancara* ( Desa Paraman Ampalu, Sabtu 24 Agustus 2024, Pukul 20:00)

penduduk yang mulai terlibat dalam aktivitas Judi *Online* dengan harapan memperoleh keuntungan finansial secara cepat, namun seringkali berakhir dengan kerugian yang besar. Dampak ekonomi dari Judi *Online* di desa ini menjadi semakin nyata dengan meningkatnya jumlah individu yang mengalami kesulitan finansial akibat kecanduan berJudi. Selain itu, waktu dan uang yang dihabiskan untuk *Game Online* juga dapat mengurangi produktivitas masyarakat, terutama di kalangan pelajar dan pekerja. Fenomena ini tidak hanya berdampak pada individu yang terlibat, tetapi juga pada keluarga dan komunitas secara keseluruhan.

Berdasarkan observasi awal di Desa Paraman Ampalu, peneliti menemukan 150 pemuda yang bermain Judi *Online*, dan *Game Online* yang menghabiskan waktu mereka sekitar 4-5 jam/hari, padahal jam tersebut sejatinya digunakan masyarakat untuk tidur istirahat. Sebagian dari anggota masyarakat yang bermain Judi *Online* dan *Game Online* adalah anak-anak remaja, kalangan orang dewasa yang sudah berkeluarga dan belum berkeluarga, dan siswa yang masih menempuh bangku persekolahan. Kemudian para informan mengaku telah kecanduan pada *Gametersebut* sehingga menimbulkan banyak dampak negatif. *Game Online* ataupun *Gameoffline* bukan hanya digemari oleh remaja dan orang yang sudah dewasa mengemari *Gametersebut*. Namun dibalik kehadiran permainan ini akan ada dampaknya dan kurang baik terhadap perilaku penggunanya. Dampak yang nyata dan dapat merusak adalah penggunanya akan lupa dengan waktu.

Pengguna permainan akan kecanduan, merubah perilaku sehingga menyebabkan menjadi pemalas atau suka berbohong.

Berikut wawancara dengan beberapa masyarakat di Desa Paraman Ampalu mengenai Pengaruh Judi *Online* Dan *Game Online* Terhadap Perekonomian Masyarakat dengan Bapak Faisal mengatakan bahwa:

Judi *Online* banyak diikuti oleh masyarakat, terutama di kalangan usia produktif dan remaja yang tergoda dengan harapan mendapatkan uang dengan mudah. Namun, kenyataannya banyak yang justru mengalami kerugian finansial. Beberapa warga bahkan terjebak dalam lingkaran hutang karena kekalahan dalam Judi *Online*, yang pada akhirnya berdampak pada kestabilan ekonomi rumah tangga.<sup>7</sup>

Selanjutnya wawancara dengan saudara Rahman beliau mengatakan bahwa:

Selain dampak ekonomi, Rahman juga menyebutkan bahwa Judi *Online* memicu masalah sosial, seperti pertengkarannya dalam rumah tangga, stres, dan masalah kesehatan mental. Dampak ini secara tidak langsung juga mengganggu perekonomian karena menurunkan kualitas hidup dan produktivitas kerja warga.<sup>8</sup>

Selanjutnya wawancara dengan Bapak Tengku beliau mengatakan bahwa:

Pengaruh Judi *Online* sangat terasa, terutama pada keluarga-keluarga yang memiliki anggota yang kecanduan. Banyak dari mereka yang menggunakan uang hasil kerja atau bahkan berhutang untuk berJudi *Online*. Ini menyebabkan keuangan mereka semakin sulit, dan beberapa keluarga mengalami penurunan standar hidup karena uang yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan sehari-hari habis untuk Judi.<sup>9</sup>

Perjudian *Online* ini memberikan dampak yang krusial bagi tatanan kehidupan masyarakat, karenanya tidak hanya menganggu ketertiban di lingkungan sekitar, namun menimbulkan bobroknya nilai-nilai moral pada

<sup>7</sup> Faisal, Wawancara ( Desa Paraman Ampalu, Minggu 25 Agustus 2024, Pukul 17:00)

<sup>8</sup> Rahman, Wawancara ( Desa Paraman Ampalu, Minggu 25 Agustus 2024, Pukul 18:00)

<sup>9</sup> Tengku, Wawancara ( Desa Paraman Ampalu, Minggu 25 Agustus 2024, Pukul 19:00)

masyarakat terutama pada generasi muda, atas dasar inilah perubahan sosial tersebut tidak dapat terelakkan. Disamping adanya faktor-faktor yang menyebabkan seseorang terjerumus pada perjudian *Online*, faktor ekonomi. Faktor ini jelas tak bisa dipungkiri, karena dalam aktivitas Judi ada yang namanya taruhan, yakni ada harta yang dipertaruhkan untuk kemudian direbut oleh pihak yang menang. Pihak yang menang memang akan mendapatkan harta yang dipertaruhkan, namun pihak yang kalah akan merasakan kerugian secara materi dan ekonomi. Belum lagi dalam operasionalnya, seluruh pelaku Judi baik yang menang maupun yang kalah harus memberikan sejumlah komisi kepada operator penyelenggara sehingga yang pasti untung adalah operator Judi *Online*.

Kemudian, dampak Judi *Online* secara ekonomi secara umum, bagi pihak yang menang mungkin saja akan mendapat keuntungan instan dan itu prosentasenya kecil, bagi pihak yang kalah jelas saja ini kerugian yang cukup dalam secara ekonomi. Belum lagi hilangnya kesempatan untuk memanfaatkan waktu untuk bekerja yang jelas-jelas lebih produktif dan lebih pasti menghasilkan keuntungan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik mengangkat tulisan dengan judul **“Pengaruh Judi *Online* dan Game *Online* Terhadap Perekonominian Masyarakat di Desa Paraman Ampalu.**

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas peneliti yang berjudul “pengaruh Judi *Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat”. Maka yang menjadi identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Perjudian *Online* salah satu kejahatan yang marak di kalangan masyarakat wilayah Desa Paraman Ampalu
2. Adanya dampak-dampak negatif yang dihasilkan dari keterlibatan masyarakat setelah bermain Judi *Online* dan *Game Online*
3. Banyak masyarakat berhutang akibat kecanduan bermain Judi *Online* dan *Game Online*

## C. Batasan Masalah

Untuk lebih terarahnya pembahasan dalam penelitian ini, perlu kiranya dibatasi agar hasilnya akurat, serta pembahasannya lebih spesifik dan lebih mendalam. Selain itu keterbatasan waktu, ilmu dan dana yang dimiliki oleh peneliti juga menjadi salah satu aspeknya. Maka peneliti membatasi penelitian ini sebanyak 150 pemuda dalam bermain Judi *Online* dan *Game Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.

#### D. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah variabel penelitian yang dimaksudkan untuk memahami arti setiap variabel penelitian sebelum dilakukan analisis.<sup>10</sup> Untuk lebih memahami judul peneliti ini, maka peneliti mencantumkan definisi operasional variabel terkait dengan judul peneliti ini. Definisi operasional variabel dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 1. 1 Definisi Operasional Variabel**

No.	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Skala
1.	Perekonomian Masyarakat (Y)	Perekonomian masyarakat adalah sekumpulan kelompok manusia yang telah memiliki tatanan kehidupan, norma-norma, adat istiadat yang dialami dalam lingkungannya. perekonomian melalui usaha mandiri yang produktif dengan memperhatikan manajemen dalam usahanya. <sup>11</sup>	1. Sulit mendapatkan pekerjaan 2. Naiknya harga pangan 3. Inflasi, <sup>12</sup>	Ordinal
2..	Judi <i>Online</i> (X <sub>1</sub> )	Judi <i>Online</i> adalah permainan Judi melalui media elektronik dengan	1. Sosial dan ekonomi 2. Situasional 3. Persepsi	Ordinal

<sup>10</sup> V. Wiratma Sujarweni, *Metodologi Penelitian, Cet. I* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014), hlm. 86-87.

<sup>11</sup> Zulkarnain, *Membangun Ekonomi Rakyat : Persepsi Tentang Pemberdayaan Ekonomi Rakyat*, (Yogyakarta : Adicita Karya Nusa, 2003), hlm. 98.

		<p>akses internet sebagai perantara. Ini merupakan jenis perjudian yang lagi marak-maraknya sekarang ini.</p> <p>Didalam Judi <i>Online</i> ini dapat ditemukan berbagai jenis perjudian. Cara permainannya, pengumpulan uangnya dengan menggunakan media internet.<sup>13</sup></p>	<p>Probabilitas Kemenangan</p> <p>4. Keluarga<sup>14</sup></p>	
3.	<i>Game Online</i> (X <sub>2</sub> )	<p><i>Game Online</i> adalah <i>Gamekomputer</i> yang dapat dimainkan oleh multipemain yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau Internet), sebagai medianya.<sup>15</sup></p>	<p>1.Keinginan untuk terus bermain 2.Kepuasan terhadap Prestasi dalam Game 2.kepuasan terhadap interaksi sosial dalam game<sup>16</sup></p>	Ordinal

## E. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah berikut:

---

<sup>13</sup> Bagong Suyanto, *Kejahatan Cyber Dalam Pandangan Sosial*, (Jakarta: Media Prenada Grup, 2010), hlm. 19.

<sup>14</sup> Rizal Musthofa, Analisis Penomena permainan Judi Online terhadap kesadara hukum remaja di kelurahan pematang kandis , *Skripsi* , ( Jambi : Universitas Jambi 2024) hlm 24.

<sup>15</sup> Gilbert Luis Ondang, Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat, *Jurnal Holistik*, Vol. 13 No. 2, 2020 Hlm. 2

<sup>16</sup> Agustina Rika, Pengarug Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agreisf Remja Di Smarinda, *dalam Jurnal Komunikasi* Vol.4 No. 3, 2016, hlm 295.

1. Apakah ada pengaruh Judi *Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat?
2. Apakah ada pengaruh *Game Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat?
3. Apakah terdapat pengaruh Judi *Online* dan *Game Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat?

#### **F. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh Judi *Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.
2. Untuk mengetahui pengaruh *Game Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.
3. Untuk mengetahui pengaruh Judi *Online* dan *Game Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.

## G. Kegunaan Penelitian

Sesuai dengan pemaparan latar belakang diatas, maka manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengetahuan mengenai pengaruh Judi *Online* terhadap perekonomian masyarakat.

2. Bagi UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi pembelajaran dan bagi akademis untuk peneliti selanjutnya di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa tambahan pengetahuan dan wawasan kepada peneliti selanjutnya.Serta dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam penulisan skripsi berikutnya.

4. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi kepala desa, tokoh masyarakat, dan pihak terkait dalam menyusun langkah atau program yang bertujuan meningkatkan kesejahteraan masyarakat serta meminimalkan perilaku ekonomi yang merugikan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Perekonomian Masyarakat**

###### **a. Pengertian Perekonomian Masyarakat**

Secara etimologi ekonomi berasal dari dua kata bahasa Yunani, yaitu *oikos* yang berarti rumah tangga, dan *nomos* yang berarti tangga, atau hal-hal yang terkait dengan rumah tangga. Jadi segala sesuatu yang terkait dengan kerumah tanggaan itulah ekonomi.<sup>17</sup> Sedangkan secara terminologi atau istilah, ekonomi adalah aktivitas yang berkaitan dengan cara-cara untuk menghasilkan, mengedarkan, membagi serta memakai barang dan jasa dalam masyarakat atau rakyat dalam sebuah Negara, atau disebuah wilayah dapat terpenuhi dengan baik. Dalam pengertian ini, ekonomi bermakna mengatur urusan atau hal-hal yang terkait dengan kepemilikan, pembagian, pendistribusian dan lainnya.<sup>18</sup>

Pengertian ekonomi secara umum memiliki arti yaitu, hal yang mempelajari perilaku manusia dalam mengembangkan sumberdaya yang langka, yang mana ruang lingkup ekonomi meliputi

---

<sup>17</sup> Novitasari Erin, Analisis ekonomi keluarga dan literasi ekonomi terhadap perilaku menabung mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2016 di STKIP PGRI Lumajang, (Lumanjang : Volume: 6, No. 1, 2021), dalam jurnal *Riset Pendidikan Ekonomi* ( JRPE) hlm.37-38.

<sup>18</sup> Mohammad Hidayaturrahman, Pengantar Ekonomi Politik Pembangunan, (Jawa Timur:Unitomo Press, 2021), hlm. 7-8.

satu bidang perilaku manusia terkait dengan konsumsi, produksi dan distribusi.<sup>19</sup> Dalam bahasa Inggris, masyarakat disebut *society*, asal kata *socius* yang berisi kawan. Adapun kata “masyarakat” berasal dari bahasa Arab, yaitu *syirik* yang artinya bergaul. Adanya saling bergaul ini tetapi karena ada bentuk-bentuk aturan hidup yang bukan disebabkan oleh manusia sebagai perseorangan, melainkan oleh unsur-unsur kekuatan lain dalam lingkungan sosial yang merupakan satu kesatuan. Masyarakat adalah sekumpulan orang yang saling berinteraksi secara kontinyu, sehingga terdapat relasi sosial yang terpolia, terorganisasi.

Perekonomian masyarakat adalah sekumpulan kelompok manusia yang telah memiliki tatanan kehidupan, norma-norma, adat istiadat yang dialami dalam lingkungannya. Maksud dari peningkatan perekonomian ini adalah perbaikan jenjang perekonomian melalui usaha mandiri yang produktif dengan memperhatikan manajemen dalam usahanya. Dapat dijelaskan bahwa ekonomi masyarakat yaitu suatu kebutuhan bagi masyarakat yang dimana masyarakat tersebut mendiami suatu desa atau tempat tinggal dengan jangka waktu yang lama dan memiliki kebudayaan yang sama, serta memiliki kebutuhan hidup yang sama yang sama-sama membutuhkan

---

<sup>19</sup> Pusat Pengkajian dan Pengembangan Ekonomi Islam, *Ekonomi Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008, Ed. 1), hlm. 14.

kebutuhan ekonomi dalam bentuk produksi ataupun dalam bentuk distribusi yang dibutuhkan manusia.

**b. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Perekonomian Masyarakat**

Faktor-faktor yang memengaruhi perekonomian masyarakat sangat beragam, baik dari dalam (internal) maupun luar (eksternal) masyarakat itu sendiri. Berikut adalah beberapa faktor utama:<sup>20</sup>

1. Sumber Daya Alam (SDA)

Ketersediaan dan pengelolaan sumber daya alam seperti tanah, air, hutan, dan tambang sangat memengaruhi potensi ekonomi masyarakat.

2. Sumber Daya Manusia (SDM)

Kualitas pendidikan, keterampilan, dan etos kerja masyarakat akan memengaruhi produktivitas dan daya saing ekonomi.

3. Infrastruktur

Ketersediaan jalan, listrik, air bersih, dan akses internet sangat penting untuk kelancaran kegiatan ekonomi

4. Teknologi

Kejadian teknologi dapat meningkatkan efisiensi produksi dan membuka peluang usaha baru.

5. Kondisi Ekonomi Global

---

<sup>20</sup> Rosyda, Pengertian Pertumbuhan ekonomi: ciri-ciri, Faktor dan Metode pengukurannya,<https://www.kompas.com/skola/read/2020/07/26/184500569/faktor-yang-memengaruhi-pertumbuhan-ekonomi?page=all>. (diakses tanggal 11 Mei 2025 pukul 10:00WIB)

Harga komoditas dunia, krisis ekonomi global, inflasi internasional, dan nilai tukar mata uang asing sangat memengaruhi ekonomi lokal.

#### 6. Kebijakan Pemerintah

Regulasi fiskal dan moneter, pajak, subsidi, dan program pembangunan berpengaruh langsung pada kondisi ekonomi masyarakat

### c. Perekonomian Masyarakat Ditinjau Dari Perspektif Ekonomi Islam

Ekonomi Islam memiliki karakter dasar sebagai ekonomi yang bersifat *Rabbani* dan *Insani*. Disebut *Rabbani* karena berlandaskan pada prinsip-prinsip dan nilai-nilai Ilahiah. Sementara itu, ekonomi Islam disebut *Insani* karena penerapan dan tujuannya difokuskan untuk mewujudkan kesejahteraan manusia.<sup>21</sup> Ekonomi islam mempunyai konsep yang mengedepankan ‘*al’adl* (adil). Ekonomi kerakyatan merupakan suatu sistem ekonomi yang berorientasi pada kepentingan masyarakat luas. Sistem ini merujuk pada Pasal 33 UUD 1945, yang menegaskan bahwa tujuan utama dari ekonomi kerakyatan adalah tercapainya kedaulatan ekonomi oleh rakyat.<sup>22</sup> Sebagaimana beberapa

---

<sup>21</sup> Junaidi Mahbub, Praktik Gadai Sawah Dan Dampaknya Terhadap Perekonomian Masyarakat Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus Di Desa Pelangwot Kecamatan Laren Kabupaten Lamongan), *Dalam Jurnal Ekonomi Syariah*, Vol. 4 No. 1 Januari 2021, Hlm. 49-50.

<sup>22</sup> Arifqi Musfiq Konsep Ekonomi Kerakyatan Sebagai Pengembangan Koperasi Syariah Di Indonesia (Tela’ah Pemikiran Muhammad Hatta), Dalam Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam Vol. 2 No2 Desember 2020, Hlm 60.

pendapat menyatakan bahwa dalam surah An-Nahl ayat 71 dapat dijadikan sebagai salah satu dasar membangun konsep ekonomi kerakyatan dalam islam. Adapun ayat tersebut:

وَاللَّهُ فَضَّلَ بَعْضَكُمْ عَلَىٰ بَعْضٍ فِي الرِّزْقِ فَمَا الَّذِينَ فُضِّلُوا  
بِرَآدِيْرِ رِزْقِهِمْ عَلَىٰ مَا مَلَكُوتُ اِيْمَانُهُمْ فَهُمْ فِيهِ سَوَاءٌ أَفَبِنِعْمَةِ

الله يَجْحَدُونَ  


”Dan Allah melebihkan sebahagian kamu dari sebagian yang lain dalam hal rezki, tetapi orang-orang yang dilebihkan (rezkinya itu) tidak mau memberikan rezki mereka kepada budakbudak yang mereka miliki, agar mereka sama (merasakan) rezki itu. Maka mengapa mereka mengingkari nikmat Allah.” {Q.S An-Nahl:71}.<sup>23</sup>

Menurut Tafsir Al-Mukhtashar Allah -Subhānahu wa Ta'ālā- melebihkan sebagian kalian atas sebagian lainnya dalam urusan rezeki yang Dia berikan kepada kalian. Allah menjadikan sebagian kalian kaya dan sebagian lainnya miskin, ada pemimpin dan ada rakyat. Orang-orang yang Allah lebihkan dalam urusan rezeki tidak akan memberikan rezeki yang Allah berikan kepada mereka itu kepada hamba-hamba sahaya mereka, sehingga hamba-hamba sahaya tersebut berserikat dengan mereka dalam urusan kepemilikan. Bagaimana mereka rela menisbahkan sekutu bagi Allah dari hamba-hamba-Nya, sementara mereka tidak merelakan hal itu untuk diri mereka sendiri,

---

<sup>23</sup> QS. An-Nahl (16) : 71

mereka tidak rela budak-budak mereka sama dengan mereka. Adakah kezaliman yang lebih besar dari ini, adakah pengingkaran terhadap nikmat Allah lebih besar dari ini? (Syaikh Dr. Shalih bin Abdullah- Al-Mukhtashar).<sup>24</sup>

#### **d. Indikator Perekonomian Masyarakat Ditinjau dari Perspektif Islam**

Perekonomian dalam Islam tidak hanya berorientasi pada pertumbuhan materi semata, tetapi juga pada nilai-nilai moral, keadilan, dan kesejahteraan bersama. Tujuan utama sistem ekonomi Islam adalah mewujudkan kemaslahatan (kebaikan) umat, menghapuskan kesenjangan sosial, serta menciptakan distribusi kekayaan yang adil dan merata.

Adapun indikator perekonomian masyarakat diantaranya:<sup>25</sup>

##### **1. Infrastruktur yang baik**

Dalam Islam, pembangunan infrastruktur seperti jalan, irigasi, dan pasar mendukung kelancaran aktivitas ekonomi dan distribusi hasil secara adil.

---

<sup>24</sup> Tafsirweb <https://tafsirweb.com/4419-surat-an-nahl-ayat-71.html>.

<sup>25</sup> Nazila Rizal, Upaya Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Melalui Pengembangan Produk Ukm Kue Bhoi Aceh Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Di Gampong Blang Krueng Seumideun Kabupaten Pidie), *Skripsi* , ( Banda Aceh : UIN AR-RANIRY BANDA ACEH, 2023), hlm 17-18

2. Fasilitas umum yang memadahi

Islam mendorong penyediaan fasilitas umum (seperti pendidikan, kesehatan, dan air bersih) sebagai bentuk tanggung jawab sosial untuk kesejahteraan bersama.

3. Akses Informasi

Akses terhadap informasi ekonomi dan kebijakan penting untuk mencegah penipuan dan memastikan transaksi yang adil (transparansi adalah prinsip syariah).

4. Kualitas Sumber Daya Manusia Yang Unggul

Islam mendorong peningkatan ilmu dan keterampilan sebagai bagian dari amanah dan ibadah, agar manusia mampu bekerja produktif dan memberi manfaat bagi masyarakat.

5. Pendapatan Penduduk

Dalam Islam, distribusi pendapatan yang adil menjadi tujuan penting, termasuk melalui zakat, infaq, dan larangan riba untuk mencegah kesenjangan sosial dan kemiskinan.

## 2. Judi *Online*

### a. Pengertian Judi *Online*

Perjudian adalah permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada sebuah keberuntungan, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Ada berbagai macam alasan kenapa perjudian *Online* ini menjadi pilihan selain karena di awali oleh rasa penasaran kemudian coba-coba dan di dukung dengan kemudahan akses.<sup>26</sup> Judi *Online* tergolong *cybercrime* karena melakukan kejahatan. Perjudian *Online* melakukan kejahatan perjudian melalui komputer dan Internet. Kejahatan *cybercrime* khususnya perjudian *Online* ini diperlukan upaya penegak hukum serta peran dari orangtua dan masyarakat untuk mencegah dan memberantas perilaku menyimpang tersebut semakin marak dimainkan di kalangan remaja. Judi *Online* adalah kegiatan Judi yang dilakukan secara digital, yang semua kegiatannya dilakukan menggunakan internet. Sebetulnya, permainan-permainan Judi *Online* adalah bentuk perjudian yang dibuat versi digitalnya, namun skema perjudiannya kurang-lebih tetap sama.

Judi *Online* merupakan permainan untung-untungan yang dimainkan menggunakan komputer atau smartphone dengan koneksi pada jaringan internet dan permainan tersebut menggunakan taruhan

---

<sup>26</sup>Makarin, Abi Arsyah, dan Laras Astuti, “Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian *Online*”, *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, Vol. 3, No. 3, 2023, hlm. 184.

dalam permainannya. Ketika ingin bermain Judi *Online* terlebih dahulu para pemain melakukan daftar akun terlebih dahulu. Dimana para pemain mengakses situs Judi yang dikirimkan oleh Agen (badan usaha), serta si pemain akan membayar semua kemenangan yang akan diraih.<sup>27</sup> Berbicara tentang Judi *Online* banyak sekali bentuk dan jenisnya. ketika ingin memilih berbagai permainan Judi *Online* tentu saja, pemain memperoleh permainan yang beragam-ragam dan pastinya akan memilih permainan yang mudah dimainkan yang berdasarkan kualitas dan juga karakteristik permainannya dan sesuai dengan karakter sebagai seorang pemain.

#### **b. Dampak Judi *Online***

##### 1) Dampak Judi *Online* Dalam Lingkungan Masyarakat

Judi *Online* yang tidak terkendali dapat memiliki dampak negatif yang signifikan dalam masyarakat. Berikut adalah empat dampak negatif Judi *Online* dalam masyarakat:

- a) Masalah Kesejahteraan Sosial. Judi *Online* yang berlebihan atau tidak terkendali, dapat menyebabkan masalah sosial seperti peningkatan jumlah orang yang kecanduan Judi. Hal ini dapat mengakibatkan ketidakstabilan keuangan, termasuk meningkatnya jumlah kebangkrutan dan utang. Dampak ini

---

<sup>27</sup> Alwani Riski, “Pengertian Judi Togel *Online*”, *Jurnal Sosial*, Vol. 5, 2020, hlm. 16.

dapat memberikan tekanan pada sistem dukungan sosial, seperti pelayanan kesehatan mental dan rehabilitasi.

- b) Kriminalitas. Judi *Online* yang tidak dilarang akan mengarah pada peningatan kriminalitas, selain itu berujung pada penipuan, pencucian uang, dan penipuan *Online*. Dalam hal ini dapat mempengaruhi kemanan masyarakat. Kriminalitas ini dapat diatasi dengan sumbedaya tambahan yaitu penegak hukum dan aparat setempat.
- c) Gangguan Ekonomi. Kecanduan Judi *Online* dapat mengarah pada pengeluaran yang signifikan oleh individu dan keluarga, yang dapat mengurangi tabungan dan investasi ekonomi mereka. Dalam skala yang lebih luas, ini dapat memiliki dampak negatif pada ekonomi lokal dan nasional.

Dampak Psikologis. Masalah perjudian *Online* dapat menyebabkan masalah kesehatan mental dalam masyarakat, termasuk stres, depresi, dan ansietas. Individu yang kecanduan Judi sering kali mengalami beban emosional yang tinggi, yang juga dapat memengaruhi hubungan mereka dengan keluarga dan teman-teman.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Lailan Rafiqah, “Dampak Judi *Online* Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat *Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, Vol. 2, No. 2, 2023, hlm. 287-288.

## 2) Dampak Judi *Online* Dalam Keluarga

Judi *Online* yang berlebihan atau tidak terkendali dapat memiliki dampak negatif yang signifikan pada keluarga. Berikut adalah beberapa dampak negatif Judi *Online* dalam keluarga.<sup>29</sup>

- a) Kerugian Keuangan Keluarga. Salah satu dampak paling langsung adalah kerugian keuangan keluarga akibat kecanduan Judi *Online*. Anggota keluarga yang terlibat dalam perjudian yang tidak terkendali mungkin menggunakan uang keluarga untuk berJudi, menyebabkan kerugian finansial yang signifikan. Ini dapat mempengaruhi kemampuan keluarga untuk membayar tagihan, memenuhi kebutuhan dasar, dan merencanakan masa depan keuangan.
- b) Stres. Kecanduan Judi *Online* dalam keluarga dapat menyebabkan stres dan ketegangan yang tinggi. Pasangan atau anggota keluarga lainnya mungkin merasa cemas tentang keuangan keluarga dan masa depan mereka. Hal ini dapat menyebabkan pertengkarahan, konflik, dan ketidakstabilan dalam rumah tangga.
- c) Ketidakstabilan Emosional. Anggota keluarga yang berJudi secara berlebihan dapat mengalami fluktuasi emosi yang ekstrem. Mereka mungkin merasa tertekan, bersalah, atau

---

<sup>29</sup> Edo Nurhandiyansah “Dampak PerJudian Toto Gelap (Togel) *Online* Terhadap Keluarga(Studi Terhadap 4 Keluarga di Korong Tarok Nagari Kapalo Hilalang Kecamatan 2x11 Kayu Tanam Kabupaten Padang Pariaman)”, (Skripsi, Universitas Andalas, 2021), hlm. 38.

malu karena aktivitas perjudian mereka. Ketidakstabilan emosi ini dapat berdampak pada hubungan keluarga dan kesejahteraan psikologis anggota keluarga lainnya.

- d) Gangguan dalam Kehidupan Keluarga. Kecanduan Judi *Online* dapat mengganggu kehidupan sehari-hari keluarga. Orang yang terlibat dalam perjudian mungkin tidak lagi melaksanakan tanggung jawabnya dalam keluarga, seperti merawat anak, membantu dengan pekerjaan rumah tangga, atau mendukung pasangan mereka secara emosional.
- e) Perceraian dalam Keluarga. Dalam kasus ekstrem, kecanduan Judi *Online* dapat menyebabkan perceraian dalam keluarga. Ketidakmampuan untuk mengatasi masalah Judi dapat mengarah pada perceraian atau perpisahan, yang berdampak pada anak-anak dan anggota keluarga lainnya

### c. Faktor-Faktor Judi *Online*

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku berJudi, Faktor tersebut adalah.<sup>30</sup>

- a) Faktor Sosial dan Ekonomi

Perjudian sering dipandang sebagai cara bagi orang-orang dengan status sosial dan ekonomi yang buruk untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Lingkungan sosial mereka yang menerima

---

<sup>30</sup> Makarin, Abi Arsyam, dan Laras Astuti, “Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian *Online*”, *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, Vol. 3, No. 3, 2023, hlm. 187.

perilaku Judi juga memiliki dampak yang signifikan terhadap penyebaran kebiasaan ini di masyarakat.

b) Faktor Situasional

Adalah keadaan yang termasuk dalam kategori pemicu perilaku perjudian, termasuk tekanan teman sebaya, kelompok sebaya, lingkungan, dan strategi pemasaran manajer game. Jika calon penJudi menolak permintaan kelompok, tekanan teman sebaya membuatnya merasa tidak enak. Sementara ini terjadi, manajemen perjudian mengadopsi strategi pemasaran yang terus-menerus menyoroti pemenang, memberikan kesan kepada calon pemain bahwa menang dalam perjudian adalah hal yang biasa, sederhana, dan siapa pun dapat melakukannya (meskipun peluang untuk menang sangat rendah).

c) Faktor Persepsi Probabilitas Kemenangan

Mengenai Probabilitas Kemenangan, perlu dicatat bahwa sudut pandang yang dibahas di sini adalah sudut pandang penjahat karena dia menilai kemungkinan menang jika dia berJudi. PenJudi yang merasa sulit untuk berhenti bermain sering kali memiliki penilaian yang salah tentang peluang sukses mereka. Mereka biasanya memiliki rasa kepastian yang kuat tentang kesuksesan yang akan mereka capai, meskipun faktanya kemungkinannya sangat kecil. Ini karena rasa kepastian mereka berasal dari

penilaian mereka terhadap peluang berdasarkan skenario atau peristiwa yang tidak jelas dan sangat subyektif.

d) Faktor Keluarga

Faktor longgarnya kontrol dari orang tua menjadi salah satu remaja untuk melakukan permainan Judi *Online*, terlihat bahwa orang tua tidak mengetahui kalau anaknya terlibat dalam permainan Judi *Online*.

**d. Judi *Online* Ditinjau Dari Perspektif Islam**

Islam melarang perjudian berdasarkan petunjuk yang tegas dalam Al-Qur'an dan hadis, yang dengan jelas memerintahkan umat Muslim untuk menjauhi aktivitas tersebut karena dampak buruknya dalam kehidupan.<sup>31</sup> Larangan ini disebutkan dalam beberapa ayat Al-Qur'an, salah satunya terdapat dalam Surah Al-Baqarah (2:219)

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِنْ كَبِيرٌ وَمَنَافِعٌ

لِلَّهِ سُلْطَانٌ وَإِنْ هُمْ بِأَكْبَرٍ مِنْ نَفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُفِيقُونَ

﴿219﴾ قُلِ الْعَفْوُ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمُ الْآيَتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

" Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, "Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi,) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya." Mereka (juga) bertanya kepadamu (tentang) apa yang mereka infakkan. Katakanlah, "(Yang diinfakkan

---

<sup>31</sup> Nur Lina, Judi Online Dalam Perspektif Maqashid Syariah, *dalam Journal Of Islamic Business Management Studies*, Volume 5, No 1, Juni 2024, hlm 2.

adalah) kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu berpikir.” (219).<sup>32</sup>

Dalam tafsir al-Munir karya Prof. Dr. Wahbah az-Zuhaili jilid 1 halaman 493 sampai 506 menyatakan tentang penafsiran surah al-Baqarah ayat 219 khususnya pada kata diatas menjelaskan bahwa dampak buruk yang akan timbul serta hukuman bagi peminum arak dan pemain judi lebih besar daripada manfaatnya: yaitu kenikmatan saat minum arak, senangnya main judi,serta kegembiraan ketika mendapat harta dari judi dan membanggakan diri pada orang lain . Jadi, al-katsrah (banyaknya dosa). ini berarti bahwa orang yang minum arak dan pemain judi itu mendapat dosa dari berbagai hal. Kemudian pada tafsir al-Misbah karya M. Quraish Shihab jilid 1 halaman 467 tepat pada ayat khususnya kata diatas dalam kitab ini mengatakan bahwa manfaat yang dimaksud yaitu manfaat duniawi bagi segelintir manusia seperti keuntungan materi, kesenangan sementara, kehangatan dimusim dingin, dan ketersediaan lapangan kerja. Semua itu hanya kenikmatan duniawi saja sementara mereka di akhirat kelak akan mendapat siksa karena dosanya lebih besar ketimbang manfaat duniawi tadi. diantara dosa besar tersebut dapat dirasakan di dunia juga seperti hilangnya keseimbangan, gangguan kesehatan, penipuan, kebohongan, perolehan harta tanpa hak, dan benih permusuhan.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> QS. Al- Baqarah (2) :219.

<sup>33</sup> Salim Fadli, Bentuk Perkembangan dan Penafsiran Judi dalam Pandangan Al-Baqarah 219 dan Al-Maidah 90-91 , dalam Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Volume 6 Issue 1 2025,hlm 115.

### **3. *Game Online***

#### **a. Pengertian *Game Online***

Menurut Kim dkk, *Game Online* adalah permainan dimana orang yang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi *Online* (LAN atau *internet*). Young, mengungkapkan bahwa *Game Online* adalah permainan yang dimainkan secara *Online* via internet. Menurut Chandra Zebah Aji *Game Online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game Online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *Game Online* bisa dimainkan di komputer, laptop dan perangkat lainnya, asal *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan internet (Andrew, 2017). Menurut beberapa pendapat di atas maka dapat diartikan bahwa *Game Online* adalah permainan yang dimainkan melalui *gadget* atau komputer dan terhubung ke jaringan internet, serta dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu bersamaan.<sup>34</sup>

#### **b. Jenis-Jenis *Game Online***

*Game Online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan berbentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut adalah jenis-jenis *Game Online* :

---

<sup>34</sup> Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhia Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, (Jawa Timur: CV.Media Grafika, 2018), hlm. 5-6.

1) *Massively Multiplayer Online First-person shooter games*

(MMOFPS) *Game Online* jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini yaitu *counter strike*, *point blank*, *call of duty*, *PUBG* dan *free fire*.

2) *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games*

(MMOORTS) *Game* jenis ini menekankan pada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan ini bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*) dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

3) *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG)

*Game* jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu

kelompok. Contoh dari jenis permainan ini *Ragnarok Online*, *Final fantasy*, *DOTA*, *Mobile legends*.

- 4) *Cross-platform Online play* Jenis permainan yang dapat dimainkan secara *Online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti *Dreamcast*, *Playstation* dan *Xbox* yang memiliki fungsi *Online*. Misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara *Online* dari PC maupun *Xbox*.
- 5) *Simulation Games* Permainan jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, diantaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games* dan *vehicle simulation*.
- 6) *Massively Multiplayer Online Browser Game* Permainan yang dimainkan pada peramban seperti *Mozilla Firefox*, *Opera* atau *Internet Explorer*. Berdasarkan uraian di atas, jenis-jenis *Game Online* berdasarkan jenis permainan yaitu *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS), *Massively Multiplayer Online Real-time Strategy Games* (MMOORTS), *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG),

*Cross-platform Online play, Simulation Games dan Massively Multiplayer Online Browser Game.*<sup>35</sup>

### c. **Game Online Ditinjau dari Perspektif Islam**

*Game online* adalah permainan berbasis virtual yang melibatkan banyak pemain dan dimainkan melalui perangkat elektronik yang tersambung ke jaringan internet.<sup>36</sup> Sebagai pedoman utama bagi umat Islam, Al-Qur'an dan hadis memberikan prinsip-prinsip yang relevan untuk menilai setiap aktivitas manusia, termasuk teknologi modern seperti *game online*. Salah satu ayat Al-Qur'an yang sering dihubungkan dengan aktivitas hiburan seperti *game online* ini adalah QS. Al-An'am ayat 32, Allah SWT berfirman:

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهُوَ الْأَخْرَةُ خَيْرٌ لِلَّذِينَ

يَتَّقُونَ  
٣٢

“Kehidupan dunia hanyalah permainan dan kelengahan, sedangkan negeri akhirat itu, sungguh lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Tidakkah kamu mengerti?” (32).<sup>37</sup>

Tafsir Al-Mukhtashar / Markaz Tafsir Riyadh, di bawah pengawasan Syaikh Dr. Shalih bin Abdullah bin Humaid, Imam Masjidil Haram  
Dan kehidupan dunia yang mereka cintai itu tidak lain hanyalah

<sup>35</sup> Ariesto Hadi Sutopo,, *Pengembangan Educational Game*, (Tangerang Selatan: Topazart, 2020), hlm. 7-9.

<sup>36</sup> Ummam Khotibul, Sisi Negatif Gameonline Perspektifislam Dan Psikologi Islam, *dalam* Psikologi, Volume 05 Nomor 02, 2020,hlm 155.

<sup>37</sup> QS. Al-An'am (7) : 32.

permainan dan tipu daya belaka bagi orang yang tidak mau melakukan apa yang diridai Allah. Sedangkan negeri Akhirat itu lebih baik bagi orang-orang yang takut kepada Allah dengan melaksanakan apa yang diperintahkan kepada mereka, yaitu beriman dan patuh kepada-Nya, dan meninggalkan apa yang terlarang bagi mereka, yaitu berbuat syirik dan melakukan maksiat. Tidakkah kalian memikirkan hal itu, wahai orang-orang musyrik? Sehingga kalian nantinya akan beriman dan beramal saleh.<sup>38</sup>

Dari tafsiran tersebut dapat disimpulkan mengingatkan bahwa kehidupan dunia hanyalah permainan dan kelalaian, sementara akhirat jauh lebih baik bagi orang bertakwa, sehingga umat Islam diajak untuk bijak dalam menggunakan waktu dan teknologi agar tidak melalaikan tujuan hidup yang hakiki.

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah suatu penelitian-penelitian yang dilakukan oleh para ahli terdahulu sebelum peneliti ini. Adapun penelitian terdahulu yang berkaitan dengan variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

---

<sup>38</sup> Tafsirweb <https://tafsirweb.com/4419-surat-an-nahl-ayat-71.html>

**Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu**

No.	Identitas Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Muntazar, (Skripsi, UIN Alauddin Makassar, 2023)	Pengaruh Judi <i>Online</i> Terhadap Etos Kerja Pemuda di Dusun Pabbambaeng Desa Anrihua Kecamatan Kindang Kabupaten Bullukumba	Hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh Judi <i>Online</i> terhadap etos kerja pemuda yaitu pertama, waktu yang harusnya digunakan untuk kerja dan istirahat digunakan untuk bermain Judi <i>Online</i> . Pengaruh kedua, kualitas kerja seperti pemuda menjadi berkurang sebab pada saat kerja selalu disibukkan dengan handphone, disebabkan kekurangan jam tidur pada malam hari. Sehingga dalam bekerja menjadi tidak bergairah atau lesu. Penyebab pemuda terlibat dalam Judi <i>Online</i> yaitu: pengaruh dari iklan yang memberi informasi tentang Judi <i>Online</i> seperti melalui media sosial <i>Facebook</i> , <i>Instagram</i> , <i>Youtube</i> , dan lain lain sebagainya, pengaruh dari lingkungan atau teman-teman bergaulnya, pengaruh dari kebutuhan ekonomi seperti membutuhkan uang untuk membeli rokok, paket internet dan lain-lain sebagainya. Tanggapan keluarga terhadap etos kerja permainan Judi <i>Online</i> Pada kalangan pemuda adalah meberikan arahan kepada pemuda untuk tidak tenggelam dalam permainan

			Judi <i>Online</i> tersebut, ada orang tua yang marah, khawatir dan bingung entah harus melakukan apa terhadap anaknya yang terlanjur kecanduan dengan Judi <i>Online</i> . <sup>39</sup>
2.	Lailan Rafiqah dan Harunur Rasyid, ( <i>Al-Mutharrahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan</i> , Volume 20, Nomor 2, 2023)	Dampak Judi <i>Online</i> Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat	Hasil penelitian ini menemukan bahwa secara sosial Judi <i>Online</i> menciptakan dampak pergeseran nilai-nilai sosial, nilai agama dan menimbulkan penyakit sosial. Judi <i>Online</i> juga berdampak kerugian pada sisi ekonomi sehingga melemahkan ketahanan ekonomi keluarga khususnya bagi keluarga para pelaku Judi <i>Online</i> . <sup>40</sup>
3.	Azmia, (Skripsi, Universitas Teuku Umar Meulaboh, Aceh Barat, 2021)	Fenomena Judi <i>Online</i> di Kalangan Masyarakat Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Judi <i>Online</i> dalam masyarakat Tanjung Harapan beberapa tahun terakhir marak diperbincangkan, Judi <i>Online</i> sudah menjadi salah satu pilihan pemuda untuk mencari pendapatan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Pelaku Judi <i>Online</i> di Gampong Tanjung Harapan dominan

<sup>39</sup> Muntazar, “Pengaruh Judi *Online* Terhadap Etos Kerja Pemuda di Dusun Pabbambaeng Desa Anrihua Kecamatan Kindang Kabupaten Bullukumba”, *Skripsi*, (UIN Alauddin Makassar, 2023), hlm. 10.

<sup>40</sup> Lailan Rafiqah dan Harunur Rasyid, “Dampak Judi *Online* Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat”, *Al-Mutharrahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, Vol. 20, No. 2, 2023, hlm. 283.

			para pemuda, ada beberapa dari kalangan pelajar. Mereka menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain agar mendapat kemenangan. Meskipun aparatur gampong sudah mengimbau serta melarang Judi <i>Online</i> , dan juga membuat peraturan yang di tempel di tempat-tempat umum tentang larangan Judi <i>Online</i> . Namun para pemuda masih saja melakukan Judi <i>Online</i> secara diam-diam. Banyak pengaruh Judi online bagi masyarakat Gampong Tanjung Harapan, diantaranya emosi yang tidak stabil, terlilit utang, dan berkurangnya interaksi sosial. <sup>41</sup>
4	Bangkit Sahala Tua Purba,(Skripsi Universitas Sriwijaya, 2023)	Perilaku Remaja menggunakan Judi <i>Online</i> di Kelurahan Bukit Lama Kota Palembang	Hasil Penelitian perkembangan internet saat ini sangat membantu seseorang sehingga mereka dapat berkomunikasi dengan mudahnya tanpa harus ada pertemuan secara langsung atau komunikasi jarak jauh. Akan tetapi para remaja di kelurahan Bukit Lama Kota Palembang salah memanfaatkan media sosial yang ada yaitu dengan bermain Judi <i>Online</i> yang mengakibatkan para remaja

---

<sup>41</sup> Azmia, "Fenomena Judi *Online* Di Kalangan Masyarakat Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan", *Skripsi*, (Universitas Teuku Umar Meulaboh, Aceh Barat, 2021), hlm. 9.

			tidak lagi focus untuk belajar maupun bekerja. <sup>42</sup>
5	Entol Ahmad Ichwan Jamiel,(UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022)	Perilaku Menyimpang Judi Online Di Kalangan Remaja (Studi Kasus 7 Pengguna Situs Pragmatic play di Pandeglang, Banten)	Hasil penelitian ini adalah permainan Judi <i>Online</i> pada situs <i>paragmatic play</i> yang dimainkan para remaja di Pandeglang, Banten ternyata memang menjadi favorit, karena penyebaran informasi mengenai permainan Judi <i>Online</i> baik itu kemudahannya atau iming-iming mengenai keuntungannya sangat cepat dan mudah. Para remaja saling bertukar informasi dan akhirnya secara tidak langsung saling mengenalkan Judi <i>Online paragmatic play</i> ini. <sup>43</sup>
6	Arianto Arianto dan Tuti Bahriati, (Jurnal Ilmu Komunikasi )	Pemahaman Dampak Game Online Pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, pemahaman anak-anak nelayan terhadap dampak <i>Game Online</i> memiliki tiga kategori, kategori pemahaman tinggi, karakteristiknya durasi dan frekuensi rendah, kategori pemahaman sedang dan kategori pemahaman rendah. <sup>44</sup>
7	Tondi Amos Situmeang,	Tinjauan Hukum Tentang Pengaruh	Hasil Penelitian perkembangan teknologi telah memengaruhi

<sup>42</sup> Bangkit Sahala Tua, Perilaku Remaja menggunakan Judi *Online* di Kelurahan Bukit Lama Kota Palembang Skripsi Universitas Sriwijaya, 2023

<sup>43</sup>Entol Ahmad Ichwan Jamiel, Perilaku Menyimpang Judi *Online* Di Kalangan Remaja (Studi Kasus 7 Pengguna Situs Pragmatic play di Pandeglang, Banten), UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022)

<sup>44</sup> Arianto Arianto dan Tuti Bahfiarti, Pemahaman Dampak *Game Online* Pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar, *Jurnal Ilmu Komunikasi* Vol. 4 No. 2 (2020).

	(Jurnal Of Social Science Research)	Judi Online Terhadap Perceraian	hamper seluruh bagian kehidupan, terutama keseharian manusia. Kecerdasan dan hasrat manusia itu sendiri dituangkankedalam berbagai usaha guna untuk mempermudah penyelenggaraan aktivitas-aktivitas manusia itu sendiri <sup>45</sup>
--	-------------------------------------	---------------------------------	---

Perbedaan dan persamaan peneliti yang diteliti dengan penelitian terdahulu yaitu sebagai berikut:

1. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Muntazar dengan peneliti yaitu berbeda jenis metode penelitiannya. Pada penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif sebagai jenis metode penelitiannya. Sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif sebagai jenis metode penelitiannya. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama meneliti mengenai Judi *Online*.
2. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Lailan Rafiqah dan Harunur Rasyid dengan peneliti yaitu berbeda jenis metode penelitiannya. Pada penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif sebagai jenis metode penelitiannya. Sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif sebagai jenis metode penelitiannya. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama meneliti mengenai Judi *Online*.

---

<sup>45</sup> Tondi Amos Situmeang, Tinjauan Hukum Tentang Pengaruh Judi *Online* Terhadap Perceraian, *Jurnal Of Social ScienceResearch* Vol. 3 No. 4 (2023)

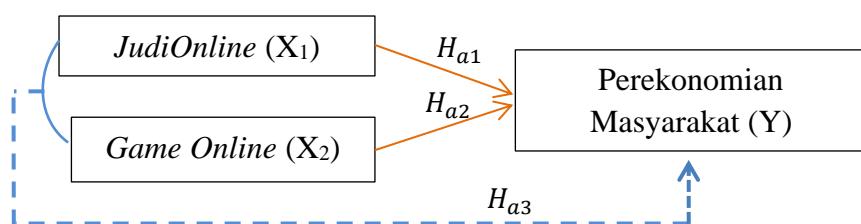
3. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Azmia dengan peneliti yaitu berbeda jenis metode penelitiannya. Pada penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif sebagai jenis metode penelitiannya. Sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif sebagai jenis metode penelitiannya. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama meneliti mengenai Judi *Online*.
4. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Bangkit Sahala Tua dengan peneliti yaitu berbeda jenis metode penelitiannya. Pada penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif sebagai jenis metode penelitiannya. Sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif sebagai jenis metode penelitiannya. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama meneliti mengenai Judi *Online*.
5. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Entol Ahmad Ihcwan Jamiel dengan peneliti yaitu berbeda jenis metode penelitiannya. Pada penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif sebagai jenis metode penelitiannya. Sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif sebagai jenis metode penelitiannya. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama meneliti mengenai Judi *Online*.
6. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Entol Arianto Arianto dan Tuti Bahfiarti dengan peneliti yaitu berbeda jenis metode penelitiannya kualitatif. Pada penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif sebagai jenis metode penelitiannya. Sedangkan peneliti ini menggunakan

metode kuantitatif sebagai jenis metode penelitiannya. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama meneliti mengenai Judi *Online*.

7. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Tondi Amos Situmeang, dengan peneliti yaitu berbeda jenis metode penelitiannya kualitatif. Pada penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif sebagai jenis metode penelitiannya dan lokasi penelitiannya berbeda. Sedangkan peneliti ini menggunakan metode kuantitatif sebagai jenis metode penelitiannya. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama meneliti mengenai Judi *Online*

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini merupakan urutan-urutan logis dari pemikiran peneliti untuk memecahkan suatu masalah penelitian yang dituangkan dalam bentuk bagan dan penjelasannya. Berdasarkan pada hasil landasan teori dari penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas. Maka secara sistematis kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir**

#### Keterangan:

$X_1$  = Variabel Independen (Judi *Online*)

$X_2$  = Variabel Independen (Game *Online*)

Y = Variabel Dependen (Perekonomian Masyarakat)

→ = Pengaruh Secara Parsial

→ = Pengaruh Secara Simulta

#### D. Hipotesis

Hipotesis berasal dari dua kata yaitu hipo (belum tentu benar) dan tesis (Kesimpulan). Menurut Sekaran, hipotesis adalah sebagai hubungan yang diperkirakan secara logis diantara dua atau lebih variabel yang diungkap dalam bentuk pertanyaan yang dapat diujii.<sup>46</sup>

Berdasarkan landasan teori dari kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis yang diambil dalam penelitian ini adalah:

$Ha_1$  : Ada pengaruh Judi *Online* terhadap Perekonomian Masyarakat di Desa Paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.

$H_{01}$  : Tidak Ada Pengaruh Judi *Online* terhadap Perekonomian Masyarakat di Desa Paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.

$H_{a2}$  : Ada Pengaruh *Game Online* terhadap Perekonomian Masyarakat di Desa Paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.

---

<sup>46</sup> Juliansyah Noor, *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertai Dan Karya Ilmiah* (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 79.

$H_{02}$  : Tidak Ada Pengaruh *Game Online* terhadap Perekonomian

Masyarakat di Desa Paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tuleh

Kabupaten Pasaman Barat

$Ha_3$  : Ada Pengaruh Judi *Online* dan *Game Online* terhadap

Perekonomian Masyarakat di Desa Paraman Ampalu Kecamatan

Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat

$H_{03}$  : Tidak Ada Pengaruh Judi *Online* dan *Game Online* terhadap

Perekonomian Masyarakat di Desa Paraman Ampalu Kecamatan

Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Adapun lokasi penelitian berada di Desa Paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat dan waktu penelitian dilaksanakan pada Juli 2024 sampai Selesai.

#### **B. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang memperoleh penemuan-penemuan yang dapat dicapai dengan menerapkan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang memerlukan data serta jawaban dari responden. Menurut Kasirin, penelitian kuantitatif merupakan suatu proses menemukan pengetahuan dengan menggunakan data berupa angka sebagai alat yang dilakukan. Dalam penelitian kuantitatif hubungan antar variabel-variabel dianalisis dengan menggunakan teori yang objektif.<sup>47</sup>

#### **C. Populasi dan Sampel**

Berikut penjelasan atas populasi dan sampel yaitu:

---

<sup>47</sup>Wiratna Sujarni, *Metode Penelitian Bisnis Dan Ekonomi* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), hlm. 39.

a. Populasi

Menurut Kuncoro populasi merupakan beberapa kelompok elemen yang terdiri dari objek, transaksi atau peristiwa yang dikaji untuk dijadikan sebagai objek kajian penelitian. Besarnya populasi yang akan dikaji dalam penelitian tergantung pada jangkauan kesimpulan yang akan dibuat atau dihasilkan.<sup>48</sup> Penelitian ini melibatkan 50 responden sebagai sampel yang akan diminta untuk mengisi kuesioner mengenai *game online* dan judi *online*.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Sampel yang diambil dari populasi harus representatif (mewakili).<sup>49</sup>

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *sampling* yang digunakan untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini metode *Purposive sampling* dimana teknik pengambilan sampel berdasarkan kriteria atau pertimbangan tertentu. Pertimbangan ini

---

<sup>48</sup>Mudrajad Kuncoro, *Metode Riset Untuk Bisnis dan Ekonom*, (Jakarta: Erlangga, 2013), hlm. 146.

<sup>49</sup>V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustakabarupress, 2021). hlm. 81.

dapat berupa pemilihan individu yang dianggap memiliki pengetahuan paling relevan dengan fokus penelitian, atau pihak yang memiliki posisi strategis yang dapat mempermudah peneliti dalam mengakses data dan memahami situasi sosial yang diteliti.<sup>50</sup>

Alasan menggunakan teknik *Purposive sampling* karena tidak semua sampel memiliki kriteria sesuai fenomena yang diteliti, oleh sebab itu, peneliti memilih teknik *Purposive sampling*

Dalam penelitian ini yang menjadi sampel yaitu pengguna *Game Online* dan *Judi Online*. Adapun kriteria yang dijadikan sebagai sampel penelitian yaitu:

1. Responden dalam penelitian ini adalah laki-laki berusia antara 17 hingga 35 tahun yang berdomisili di Desa Paraman Ampalu.
2. Memiliki *smartphone*, serta memiliki pengalaman bermain *game online* dan/atau pernah terlibat dalam aktivitas judi *online*

Menurut Roscoe dalam Sugiyono bahwa ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30-500,<sup>51</sup> Jumlah minimal sampel dapat ditentukan 5 kali jumlah indikator sedangkan jumlah maksimal sampel dapat ditentukan 10 kali jumlah indikator, maka, jumlah minimal respondent  $5 \times 10 = 50$  sedangkan jumlah maksimal respondent  $10 \times 10$

---

<sup>50</sup> Suriani Nidia, Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan *dalam* Jurnal Pendidikan Islamd , Volume 1 Nomor 2 Juli 2023, hlm 23

<sup>51</sup> Segarwati Yulia , Pengaruh Promo Shopee Terhadap Minat Beli Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP Unpa, *dalam* Jurnal Ilmu Politik dan Komunikasi Volume XIII No. 2 / Desember 2023), hlm 133.

= 100 respondent. Hal ini sejalan dengan pendapat Jhosep Hair juga menyebutkan bahwa jumlah 50 responden cukup untuk analisis statistik sederhana.<sup>52</sup> Berdasarkan hal tersebut, jumlah sampel sebanyak 50 responden dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria kelayakan.

### c. Sumber Data

Berdasarkan sumbernya, data yang digunakan oleh peneliti ada dua sumber yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama di lokasi penelitian dengan menggunakan alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber yang informasi yang dicari. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung dari sumber asli lapangan atau lokasi.<sup>53</sup>

Dalam penelitian ini data primer diperoleh melalui wawancara langsung pada saat pengisian kuesioner atau angket kepada masyarakat Desa Paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui media perantara terkait dengan topik penelitian berupa buku, jurnal, artikel, dan dokumen penting lainnya.

---

<sup>52</sup> Rifki Mochahammad, prngaruh persepsi harga, persepsi penmapilan nilai yang dirasakan terhadap pengalam merek dan loyalitas merek pada niat pembelian berulang *smartphone* dikalangan mahasiswa, skripsi ( Yogyakarta :Universitas islam indonesia 2020) hlm 56.

<sup>53</sup>Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Kencana, 2014), hlm.132.

## **D. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen merupakan alat bantu bagi peneliti dalam menggunakan metode pengumpulan data atau informasi dari responden. Pada umumnya, cara pengumpulan data dapat menggunakan teknik seperti:<sup>54</sup>

a. Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan mengamati objek penelitian secara langsung di hadapan responden yang mana mengajukan pertanyaan atau pernyataan kepada pihak yang diwawancara untuk memberikan jawaban atas pertanyaan atau pernyataan tersebut.

b. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu metode yang dipakai dengan cara mengumpulkan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang berbentuk tulisan, gambar ataupun karya monumental dari seseorang.<sup>55</sup>

c. Angket atau Kuesioner

Menurut Sugiono “kuesioner” merupakan serangkaian daftar pertanyaan ataupun pernyataan yang disusun secara sistematis, kemudian diberi kepada responden untuk dilakukan pengisian jawaban angket. Kuesioner ditujukan kepada masyarakat Desa Paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat. Dari setiap jawaban responden terdapat daftar pernyataan yang diajukan, kemudian

<sup>54</sup>Juliansyah Noor, *Kupas Tuntas Data Penelitian Spss 22* (Jakarta: PT Elev Media Komputindo, 2014), hlm. 41.

<sup>55</sup>Sugiyono, *Metodologi Penelitian*, (Bandung: CV Pustaka Setia 2013), hlm. 82.

diberi skor tertentu. Skor tersebut yaitu antara 1 sampai dengan 5, dengan ketentuan sebagai berikut:

**Tabel 3. 1 Penetapan Skor Alternatif atas Jawaban Kuesioner**

<b>Kategori jawaban</b>	<b>Skor Pernyataan</b>	
	<b>Positif</b>	<b>Negatif</b>
Sangat setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Angket yang dibuat dalam penelitian ini yaitu tentang pengaruh Judi *Online* dan perekonomian masyarakat yang akan disebutkan kepada para responden, adapun indikator angketnya sebagai berikut:

**Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Kuesioner Pengaruh Judi *Online* dan *Game Online* Terhadap Perekonomian Masyarakat**

No.	Variabel	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Perekonomian Masyarakat (Y)	1. Sulit mendapatkan pekerjaan 2. Naiknya harga pangan 3. Inflasi	4, 5, 7, 11 2, 13, 14 1, 3, 6, 8, 9, 10, 15 12, 16, 17
2.	Judi <i>Online</i> (X <sub>1</sub> )	1. Sosial dan ekonomi 2. Situasional 3. Persepsi Probabilitas Kemenangan 4. Keluarga	1,2,4,5,7,8,9,11,13,14, 15,16 3 6 dan 12 17 dan 10
3.	<i>Game Online</i> (X <sub>2</sub> )	1. Keinginan untuk terus bermain 2.Kepuasan terhadap Prestasi dalam Game 3.kepuasan terhadap interaksi sosial dalam game	2, 7, 8, 15, 16 5, 9, 11 1, 3, 4, 6, 10, 12, 13, 14, 17

## E. Uji Validitas dan Uji Reabilitas

### a. Uji Validitas

Uji validitas atau kesahihan adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur. Menurut Johnson ada tiga jenis validitas deskriptif, mengacu pada akurasi data seperti yang dilaporkan. Kedua, validitas penafsiran, yaitu pandangan, pikiran, niat dan pengalaman responden dipahami secara akurat dan dilaporkan oleh peneliti. Ketiga, validitas teoritis yaitu penjelasan teori yang dikembangkan dari suatu penelitian yang harus sesuai dengan data, validitas ini menyangkut akurasi instrumen.

Jika skala pengukuran tidak valid, maka tidak bermanfaat bagi peneliti karena tidak mengukur atau melakukan apa yang seharusnya dilakukan. Kualitas data yang diperoleh oleh penelitian adalah bergantung pada kualitas instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian.<sup>56</sup> Uji validitas yang akan dilakukan peneliti dengan menggunakan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 25. Adapun rumus uji validitas sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi product momen

---

<sup>56</sup>Mudrajat Kuncoro, *Metode Riset Untuk Bisnis dan Ekonomi*, (Jakarta: Erlangga, 2012), hlm. 157.

$N$  = Banyaknya peserta tes

$\sum X$  = Skor hasil uji coba

$\sum Y$  = Total skor

Bacaan yang benar dari kalimat tersebut adalah:

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas akan menggunakan perbandingan antara nilai  $r_{hitung}$  dengan nilai  $r_{tabel}$ . Jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka item soal dinyatakan valid, namun jika nilai  $r_{tabel} > r_{hitung}$ , maka item soal dinyatakan tidak valid.

#### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berkalitan dengan keterangan dalam suatu indikator yang ada pada instrumen ini tidak berubah-ubah, atau disebut dengan konsisten. Artinya bila suatu penelitian dilakukan dengan alat ukur yang sama lebih dari satu kali maka hasil penelitian itu seharusnya sama dan bila tidak sama maka dikatakan perangkat ukur itu tidak reliabel.

Uji reliabilitas merupakan kelanjutan dari uji validitas, dimana item yang masuk pengujian adalah pernyataan yang dinyatakan valid. Uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung *Croanbach Alpa* dari masing-masing instrumen dalam suatu variabel. Instrumen yang dipakai dikatakan andal (reliabel) jika memiliki nilai  $Croanbach Alpa > 0,60$  dan jika nilai  $Croanbach Alpa < 0,60$  maka instrumen yang dipakai dalam penelitian itu

dapat dikatakan tidak reliabel.<sup>57</sup> Berikut ini adalah rumus *Alpha Cronbach* untuk melakukan uji reliabilitas

$$a = \left( \frac{k}{k - 1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

$a$  = koefisien uji reliabilitas

$k$  = jumlah pertanyaan

$\sum \sigma_i^2$  = jumlah varians butir soal

$\sigma_t^2$  = varians total skor

## F. Analisis Data

### 1. Uji Asumsi Klasik

#### a. Uji Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif adalah bagian dari statistika yang mempelajari cara pengumpulan data dan penyajian data sehingga mudah dipahami. Statistika deskriptif hanya berhubungan dengan hal menguraikan atau memberikan keterangan-keterangan mengenai suatu data. Dengan kata statistika deskriptif berfungsi memberadakan keadaan, persoalan, dan gejala. Penarikan kesimpulan pada statistika deskriptif (jika ada) hanya ditujukan pada kumpulan data yang ada.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup>Syofian, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 90.

<sup>58</sup>Rochmat Aldy Purnomo, *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis dengan SPSS*, (Ponorogo, 2017), hal. 37.

### b. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan melihat apakah nilai residual terdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dalam penelitian ini digunakan dengan melihat *Kolmogorov-smirnow* yang membandingkan distribusi kumulatif dari dua data yang sesungguhnya dengan distribusi kumulatif dari data normal. Untuk penelitian ini uji normalitas menggunakan SPSS versi 25 dengan melihat *One-Sample Kolmogorov Smirnov*.<sup>59</sup>

Ketentuan uji normalitas dapat diketahui sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

### c. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan untuk mengidentifikasi apakah terdapat hubungan yang sangat kuat antara dua atau lebih variabel independen dalam model regresi. Dalam model regresi, salah satu asumsi yang harus dipenuhi adalah tidak adanya multikolinearitas. Multikolinearitas terjadi ketika dua atau lebih variabel independen dalam model regresi sangat berkorelasi satu sama lain, yang dapat

---

<sup>59</sup>Syofian, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal. 90.

menyebabkan masalah dalam estimasi parameter dan interpretasi hasil model.

- a. Dengan melihat nilai inflation factor (VIF) pada model regresi
- b. Dengan membandingkan nilai koefisien determinasi individual ( $r^2$ ) dengan nilai determinasi secara serentak ( $R^2$ )

Jadi nilai *tolerance* yang rendah sama dengan nilai VIF (karena  $VIF=1/tolerance$ ) dan menunjukkan adanya kolinieritas yang tinggi.

Nilai *cut off* yang dipakai oleh nilai tolerance 0,01 atau sama dengan nilai VIF diatas 10. Apabila terdapat variabel bebas yang memiliki nilai *tolerance* lebih dari 0,10 VIF kurang dari 10, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada multikolinieritas antar variabel bebas dalam model regresi

d. Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas digunakan untuk menguji apakah varians dari kesalahan (*error*) dalam model regresi bersifat konstan (homoskedastisitas) atau bervariasi (heteroskedastisitas) pada berbagai nilai variabel independen. Dalam regresi, salah satu asumsi klasik yang harus dipenuhi adalah homoskedastisitas, yang berarti varians dari error harus tetap konstan untuk semua nilai prediktor.

e. Uji Regresi Linear Berganda

Uji Regresi Linear Berganda adalah metode statistik yang digunakan untuk menganalisis hubungan antara satu variabel dependen

(terikat) dengan dua atau lebih variabel independen (bebas). Metode ini membantu untuk memahami seberapa besar variabel independen mempengaruhi variabel dependen, serta menentukan variabel mana yang paling berpengaruh.<sup>60</sup> Berikut rumus persamaan pada penelitian ini yaitu:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + e$$

Dimana :

$Y$  : Perekonomian Masyarakat

$a$  : Bilangan Konstanta

$b_1$  : Koefisien regresi Iudi *Online*

$b_2$  : Koefisien regresi *Game Online*

$X_1$  : Judi *Online*

$X_1$  : *Game Online*

$e$  : *error*

## 2. Uji Hipotesis

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

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) merupakan besaran menunjukkan tingkat pengaruh hubungan antara dua variabel atau lebih dalam bentuk persen (menunjukkan seberapa besar persentase keragaman Y

---

<sup>60</sup>Jeffry Z. C. Nelwan, dkk.

yang dapat dijelaskan oleh keragaman X), atau kata lain seberapa besar X dapat memberikan pengaruh terhadap Y.<sup>61</sup>

b. Uji Signifikan Simultan (Uji F)

Uji Signifikansi Simultan (Uji F) digunakan untuk menguji apakah seluruh variabel independen dalam model regresi secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Dengan kata lain, uji F membantu untuk mengetahui apakah model regresi secara keseluruhan menjelaskan variasi dalam data atau tidak.

Cara yang digunakan yaitu:

1. Berdasarkan nilai sig dari *Output Anova*

Jika  $sig. < 0,05$  maka hipotesis diterima artinya Judi *Online* dan *Game Online* secara simultan berpengaruh terhadap perekonomian masyarakat

Jika  $sig. > 0,05$  maka hipotesis ditolak artinya Judi *Online* dan *Game Online* secara simultan tidak berpengaruh terhadap perekonomian masyarakat

d. Berdasarkan perbandingan  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka hipotesis diterima artinya artinya Judi *Online* dan *Game Online* secara simultan berpengaruh terhadap perekonomian masyarakat

---

<sup>61</sup>Mudrajat Kuncoro, *Metode Riset Untuk Bisnis dan Ekonomi Bagaimana Menulis Tesis*, (Jakarta: Erlangga, 2009), hlm. 240.

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka hipotesis ditolak artinya Judi *Online* dan *Game Online* secara simultan tidak berpengaruh terhadap perekonomian masyarakat

c. Uji Koefisien secara Parsial (Uji t)

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen. Uji t digunakan untuk menguji apakah variabel X1 dan X2 secara parsial berpengaruh terhadap variabel Y Kriteria pengujian keputusan:<sup>62</sup>

- a. Jika  $Sig < \alpha = 0.05$  , maka data tidak berdistribusi normal
- b. Jika  $Sig \geq \alpha = 0.05$  , maka data berdistribusi normal

Pengambilan keputusan dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  dengan ketentuan nilai hipotesis yang akan di uji adalah sebagai berikut:

- a. Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak
- b. Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

---

<sup>62</sup>Agus Irianto, *Statistik Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 206.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Objek Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat Jorong Paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tuleh**

Sejarah singkat jorong paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tuleh yaitu dimana jorong paraman ampalu dengan jorong Bandar adalah dialiri oleh sebuah air yang dinamakan dengan paroman itu adalah tempat pengambilan ikan, sekali dalam 3 bulan dilakukan pengambilan ikan disitu. Setelah itu ada kayu yang besar yang terletak di muara paroman yang dinamakan Ampolu atau kayu Ampolu.

Hasil kata paroman dengan Ampolu adalah nama dari kampung yang dibuatkan oleh Nenek-nenek yang tinggal didaerah tersebut yang diluruskan menjadi kata Paraman Ampalu. Jorong paraman ampalu berdiri pada tahun 1750. Dengan beriringnya waktu maka penduduk jorong paraman ampalu pun semakin hari semakin bertambah banyak.<sup>63</sup>

Keadaan Umum Jorong Paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tuleh

- a. Letak Geografis Jorong Paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tuleh  
Jorong adalah pembagian wilayah administrative di Indonesia yang berkedudukan di bawah Nagari. Orang yang memimpin disebut sebagai kepala jorong. Istilah ini digunakan di Provinsi Sumatera Barat. Secara umum, Nagari di Sumatera Barat merupakan

---

<sup>63</sup> Sulkani, Kepala Jorong Paraman Ampalu, *Wawancara* (di Kantor Walinagari Paraman Ampalu, Sabtu 11 Januari 2025, Pukul 15.00)

sekumpulan jorong yang dipisahkan oleh sungai, persawahan, lading, kebun, atau hutan. Paraman Ampalu sendiri berada di kawasan pegunungan dan sungai. Kalau di Sumatera Barat itu dikatakan jorong sedangkan di Sumatera Utara dikatakan desa.<sup>64</sup>

Jorong paraman ampalu kecamatan gunung tuleh memiliki batas wilayah pada tabel berikut:

**Tabel 4. 1 Batas Wilayah Jorong Paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tuleh**

NO	Batasan Wilayah	Nama Tempat
1	Sebelah Utara	Jorong Bandar
2	Sebelah Selatan	Jorong Sei Magelang
3	Sebelah Barat	Jorong Bayang Tengah
4	Sebelah Timur	Jorong Tanjung Durian

*Sumber: Data dari kepala jorong paraman ampalu*

- b. Keadaan Geografis Jorong Paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tuleh

1) Komposisi penduduk menurut jenis kelamin

Secara keseluruhan jorong paraman ampalu terdiri dari 3.924 jiwa yang terdiri dari penduduk laki-laki berjumlah 1.888 jiwa dan perempuan berjumlah 2.036 jiwa dengan jumlah kepala keluarga 925 KK.

2) Komposisi penduduk menurut usia

Untuk melihat atau mengungkapkan keadaan dari suatu wilayah maka perlu dilihat dari beberapa segi, diantaranya adalah

---

<sup>64</sup> Sulkani, Kepala Jorong Paraman Ampalu, *Wawancara* (di Kantor Walinagari Paraman Ampalu, Sabtu 11 Januari 2025, Pukul 15.00)

segi usia, ekonomi, agama yang dianut dan pendidikan secara keseluruhan. Keadaan masyarakat berdasarkan kelompok usia dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 2 Jumlah Penduduk Jorong Paraman Ampalu Menurut Usia**

NO	Tingkat Umur	Jumlah Orang
1	1 Tahun	455 Orang
2	1-4 Tahun	664 Orang
3	5-14 Tahun	755 Orang
4	15-39 Tahun	753 Orang
5	40-64 Tahun	853 Orang
6	65 Tahun	424 Orang
Jumlah		3.924 Orang

*Sumber: Data dari kepala jorong paraman ampalu*

- 3) Komposisi penduduk menurut tingkat pendidikan

**Tabel 4. 3 Jumlah Penduduk Jorong Paraman Ampalu Menurut Tingkat Pendidikan**

NO	Jenis Lulusan Pendidikan	Jumlah Orang
1	PAUD	190 Orang
2	Taman Kanak-kanak (TK)	200 Orang
3	Sekolah Dasar	302 Orang
4	SMP	290 Orang
5	SMA	103 Orang
6	Sarjana S1	89 Orang
7	PascaSarjana S2-S3	8 Orang

*Sumber: Data dari kepala jorong paraman ampalu*

- 4) Komposisi penduduk menurut mata pencaharian

Pada umumnya mata pencaharian masyarakat Paraman Ampalu adalah pertanian. Jenis pertaniannya adalah padi, sayur-sayuran dan kebun karet, yang dimanfaatkan masyarakat untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari.

**Tabel 4. 4 Keadaan Masyarakat Jorong Paraman Ampalu Berdasarkan Mata Pencaharian**

NO	Mata Pencaharian	Persentase
1	PNS	5%
2	Wiraswasta	10%
3	Petani	85%

*Sumber: Data dari kepala jorong paraman ampalu*

5) Keadaan masyarakat berdasarkan agama

Masyarakat paraman ampalu seluruhnya menganut agama islam, berikut tabel keadaan keagamaan paraman ampalu:

**Tabel 4. 5 Keadaan Keagamaan Jorong Paraman Ampalu**

NO	Agama	Persentase
1	Islam	100%
2	Non Muslim	0%

*Sumber: Data dari kepala jorong paraman ampalu*

## B. Deskripsi Data Penelitian

### 1. Uji validitas dan uji rabilitas

#### a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur ketepatan suatu item dalam kuisioner atau skala yang ingin diukur. Validitas item digunakan dengan adanya dukungan skor total. Penentuan valid atau tidaknya item yang digunakan, maka kegiatan yang harus dilakukan adalah membandingkan  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05 atau 5% dengan n=50 sehingga  $r_{tabel}$  dalam penelitian adalah 0,279 Untuk mengetahui tingkat validitas tersebut maka akan dilakukan terlebih dahulu perhitungan statistik

menggunakan program SPSS Versi 2.5. Adapun hasil perhitungan uji validitas dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4. 6 Uji validitas**

No	Variabel	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	Judi <i>Online</i> (x1)	0,414	0,279	Valid
		0,431		Valid
		0,645		Valid
		0,697		Valid
		0,565		Valid
		0,421		Valid
		0,508		Valid
		0,646		Valid
		0,449		Valid
		0,574		Valid
		0,661		Valid
		0,546		Valid
		0,59		Valid
		0,786		Valid
2	Game <i>Online</i> (x2)	0,413	0,729	Valid
		0,586		Valid
		0,577		Valid
		0,396		Valid
		0,637		Valid
		0,386		Valid
		0,424		Valid
		0,514		Valid
		0,354		Valid
		0,523		Valid
		0,265		Valid
		0,493		Valid
		0,478		Valid
		0,229		Valid
3	Perekonomian masyarakat (Y)	0,399		Valid
		0,588		Valid
		0,537		Valid
		0,333		Valid
		0,358		Valid
		0,455		Valid

		0,426		Valid
		0,361		Valid
		0,325		Valid
		0,334		Valid
		0,422		Valid
		0,54		Valid
		0,332		Valid
		0,435		Valid
		0,384		Valid
		0,252		Valid
		0,346		Valid
		0,326		Valid
		0,619		Valid
		0,385		Valid

Sumber: Olah Data SPSS versi 2.5

#### b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsekuensi alat ukur, apakah alat ukur yang digunakan dapat di andalkan dan tetap konsisten jika pengukuran diulang. Penelitian ini dilakukan uji reliabilitas dengan kriteria bahwa tingkat alpha hitung lebih besar dari koefisien *Alpha Cronbach's* sebesar 0,60 maka data yang diujikan memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Adapun hasil dari perhitungan menggunakan rumus uji reliabilitas *Alpha Cronbach's* dapat dilihat pada tabel berikut

**Tabel 4. 7 Uji reabilitas**

No	Variabel	Nilai reabilitas	Keterangan
1	Judi <i>Online</i>	0,739	Reliable
2	Game <i>Online</i>	0,714	Reliable
3	Perekonomian Masyarakat	0,688	Reliabel

Sumber: Olah Data SPSS versi 2.5

Hasil uji reliabilitas variabel  $X_1$ ,  $X_2$ , dan Y dapat dilihat bahwa hasil yang diperoleh dari uji reabilitas berturut-turut sebesar 0,739, 0,714, dan 0,688 dimana lebih besar dari nilai koefisien Cronbach's Alpha sebesar 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa alat ukur penelitian ini **reliabel**.

## C. Analisis Data

### 1. Uji Asumsi Klasik

#### a. Uji Statistik Deskriptif

Pengukuran Statistik Deskriptif variabel ini perlu dilakukan untuk melihat gambaran data secara umum seperti nilai rata rata, nilai minimum, maksimum, *Std. Deviasi*, *Varians* variabel yaitu Judi *Online* ( $X_1$ ), *Game Online* ( $X_2$ ) dan perekonomian masyarakat (y).

**Tabel 4. 8 Hasil Uji Data Statistik Deskriptif**

No	Deskripsi Data	Judi <i>Online</i>	<i>Game Online</i>	Perekonomian masyarakat
1	Mean	63,60	59,42	59,58
2	Range	23	29	28
3	<i>Std. Deviasi</i>	5,693	6,789	5,643
4	<i>Varians</i>	32,408	46,085	31,840
5	Nilai Minimum	45	39	40
6	Nilai maksimum	68	68	68

Sumber: Olah Data SPSS versi 2.5

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata untuk *Game Online* sebesar (59,42) sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan Judi *Online* (63,60) dan Perekonomian Masyarakat (59,58) dan *Game Online* memiliki rentang yang terbesar (29), yang menunjukkan bahwa data pada kategori ini tersebar lebih lebar dibandingkan dengan *Judi*

*Online* (23) dan Perekonomian Masyarakat (28) sedangkan *Game Online* memiliki deviasi standar tertinggi (6,789), yang menunjukkan bahwa data di kategori ini lebih tersebar atau lebih bervariasi dibandingkan dengan dua kategori lainnya. Secara keseluruhan, meskipun ketiga kategori memiliki nilai rata-rata yang mirip, *Game Online* menunjukkan variabilitas yang lebih besar, sementara *Game Online* dan Perekonomian Masyarakat cenderung lebih terpusat.

#### b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang kita miliki mengikuti distribusi normal atau tidak. Uji noramlitas pada penelitian ini menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dengan perhitungan SPSS versi 2.5 sebagai berikut:

**Tabel 4. 9 Uji Normalitas**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

*Unstandardized Residual*

<i>N</i>		50
<i>Normal</i>	<i>Mean</i>	,0000000
<i>Parameters<sup>a,b</sup></i>	<i>Std. Deviation</i>	5,09874405
<i>Most Extreme</i>	<i>Absolute</i>	,111
<i>Differences</i>	<i>Positive</i>	,088
	<i>Negative</i>	-,111
<i>Test Statistic</i>		,111
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,170 <sup>c</sup>

a. *Test distribution is Normal.*

b. *Calculated from data.*

c. *Lilliefors Significance Correction.*

Berdasarkan pada *output* SPSS dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnow* diketahui bahwa nilai *Sig (2-tailed)* sebesar 0,170 lebih besar dari alpha 0,05 maka dapat didimpulkan bahwa data

yang di uji berdistribusi normal. Hasil uji nornalitas dapat dilihat pada lampiran 5

c. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk mengidentifikasi apakah terdapat hubungan yang kuat antar variabel independen dalam model regresi. Sebuah model regresi yang baik seharusnya tidak menunjukkan adanya korelasi antara variabel bebas.

**Tabel 4. 10 Uji Normalitas**

Model	Coefficients <sup>a</sup>			Collinearity Statistics			
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficient Beta	T	Sig.	Tolerance	VIF
	B	Error					
1 (Constant)	31,689	9,016		3,515	,001		
Geme Online	,035	,120	,042	,290	,773	,834	1,199
Judi Online	,406	,143	,410	2,838	,007	,834	1,199

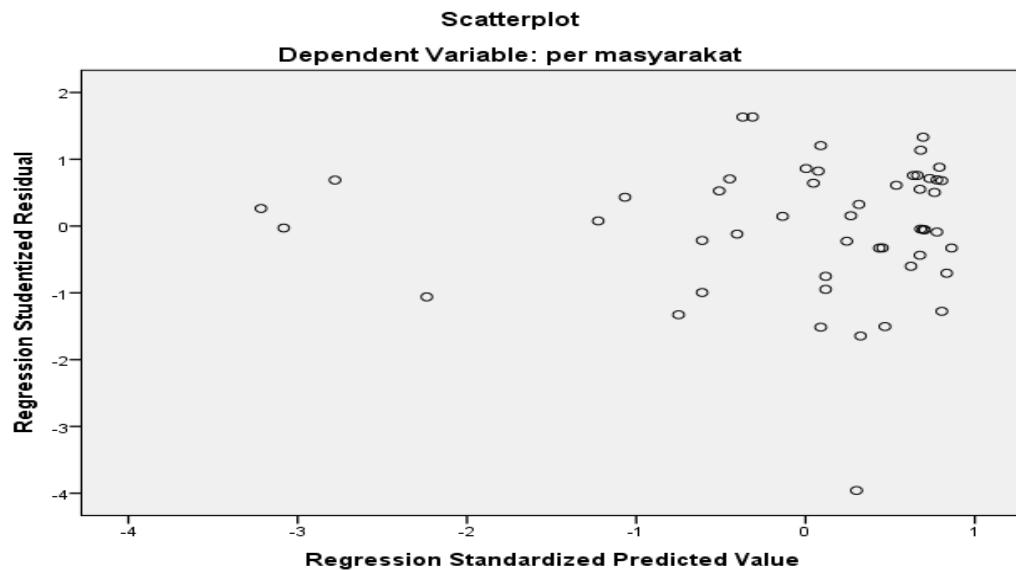
a. Dependent Variable: perekonomian masyarakat

Dari hasil *output* diatas didapatkan bahwa nilai semua nilai VIF < 10 ini berarti tidak terjadi multikolinearitas. Dan dapat disimpulkan bahwa uji multikolinearitas terpenuhi.

d. Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas dilakukan untuk memastikan bahwa model regresi yang digunakan memenuhi asumsi tersebut, atau jika tidak, melakukan perbaikan dengan menggunakan transformasi variabel

atau metode estimasi yang lebih robust seperti model regresi dengan *heteroskedasticity-robust standard errors*). Uji Heteroskedastisitas dalam penelitian ini sebagai berikut:



**Gambar 4. 1 Uji Heteroskedastisitas**

Dari gambar 4,1 tersebut terlihat bahwa titik-titik menyebar secara acak dan tersebar baik di atas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y. Dengan demikian maka tidak terjadi masalah heterokedastisitas, hingga model regresi yang baik dan ideal dapat terpenuhi.

#### e. Uji Regresi Linear Berganda

Uji regresi linear berganda digunakan untuk menganalisis hubungan antara satu variabel terikat (*dependent*) dan dua atau lebih variabel bebas (*independen*). Uji ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel-variabel independen terhadap variabel dependen

**Tabel 4. 11 Uji Regresi Linear Berganda**

Model	Coefficients <sup>a</sup>					
	B	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	Beta	t	Sig.
1 (Constant)	31,689	9,016			3,515	,001
Game Online	,035	,120	,042	,290	,773	
Judi Online	,406	,143	,410	2,838	,007	

a. *Dependent Variable*: pen masyarakat

Berdasarkan hasil *output* maka diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut :

$$Y = 31,689 + 0,406X_1 + 0,035X_2$$

Persamaan regresi di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Nilai 31,689 adalah intercept atau konstanta dari model. Artinya, jika nilai dari semua variabel bebas (*Game Online* dan *Judi Online*) adalah 0, maka prediksi pendapatan masyarakat adalah 31,689.
- 2) Variabel *Game Online* (0,035) Setiap peningkatan satu unit pada variabel "Game Online" akan meningkatkan pendapatan masyarakat sebesar 0,406 unit, dengan asumsi variabel lainnya tetap konstan.
- 3) Variabel *Judi Online* (0,406) Setiap peningkatan satu unit pada variabel "Judi Online" akan meningkatkan pendapatan masyarakat sebesar 0,035 unit, dengan asumsi variabel lainnya tetap konstan.

Berdasarkan hasil regresi, dapat disimpulkan bahwa *Judi Online* memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap pendapatan masyarakat dengan koefisien 0,406, yang menunjukkan setiap peningkatan satu

unit *Game Online* akan meningkatkan pendapatan masyarakat sebesar 0,406 unit. Sementara itu, *Game Online* hanya memberikan dampak kecil dengan koefisien 0,500, yang berarti pengaruhnya terhadap pendapatan masyarakat sangat terbatas

## 2. Uji Hipotesis

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

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) dalam regresi linier berganda menggambarkan sejauh mana variabel dependen, yaitu keputusan pembelian konsumen, dipengaruhi oleh variabel independen seperti kualitas dan harga produk. Hasil dari uji koefisien determinasi ( $R^2$ ) dapat ditemukan pada tabel berikut:

**Tabel 4. 12 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

		<i>Model Summary</i>		
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,428 <sup>a</sup>	,184	,149	5,206

a. Predictors: (Constant), *Judi Online*, *Game Online*

Berdasarkan pada tabel 4.12 hasil perhitungan koefisien determinasi ( $R^2$ ) diatas yang sudah disesuaikan *Adjusted R Square* Berdasarkan Tabel 4.12, hasil perhitungan koefisien determinasi (Adjusted R Square) menunjukkan nilai sebesar 0,184. Hal ini berarti bahwa sebesar 18,4% variasi dalam variabel perekonomian masyarakat dapat dijelaskan oleh variabel game online dan judi

online, sedangkan sisanya (81,6%) dijelaskan oleh faktor lain di luar model.

b. Uji Signifikan Simultan (Uji F)

Uji Signifikan Simultan (Uji F) digunakan untuk menentukan apakah model regresi yang kita buat secara keseluruhan dapat menjelaskan variasi dalam data, atau apakah ada variabel independen yang memiliki kontribusi yang signifikan. Uji Signifikan Simultan (Uji F) menggunakan SPSS sebagai berikut:

**Tabel 4. 13 Uji Signifikan Simultan (Uji F)**

<b>ANOVA<sup>a</sup></b>					
<i>Model</i>	<i>Sum of Squares</i>	<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
1 <i>Regression</i>	286,318	2	143,159	5,282	,009 <sup>b</sup>
<i>Residual</i>	1273,862	47	27,103		
<i>Total</i>	1560,180	49			

a. *Dependent Variable*: per masyarakat

b. *Predictors*: (*Constant*), *Judi Online* , *Game Online*

Pada tabel diatas diperoleh bahwa nilai  $F_{hitung} = 5,282$  dengan tingkat *probability* ( $0,009 < 0,05$ ). Setelah mengetahui besarnya  $F_{hitung}$  maka akan dibandingkan dengan  $F_{tabel}$  dengan  $F_{tabel}$  sebesar 3,191. karena nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $5,282 > 3,191$  maka  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak dapat disimpulkan bahwa variabel *Judi Online* (X1) dan *Game Online* (X2) (secara simultan) berpengaruh signifikan terhadap variabel perekonomian masyarakat (Y).

c. Uji Koefisien secara Parsial (Uji t)

Uji Koefisien secara Parsial (Uji t) digunakan untuk menguji sejauh mana masing-masing variabel independen memengaruhi variabel dependen secara individual. Dengan kata lain, uji t digunakan untuk melihat apakah setiap variabel independen (misalnya, faktor-faktor tertentu) memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perubahan atau prediksi variabel dependen

**Tabel 4. 14 Uji Koefisien secara Parsial (Uji t)**

Model	Coefficients <sup>a</sup>		Beta	T	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients			
1 ( <i>Constant</i> )	31,68 9	9,016		3,515	,001
<i>Game Online</i>	,035	,120	,042	,290	,773
<i>Judi Online</i>	,406	,143	,410	2,838	,007

a. *Dependent Variable: pen masyarkat*

Berdasarkan uji koefisien parsial maka dapat ditarik kesimpulan

1. Pengaruh Judi *Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu

Dari tabel tersebut dapat dilihat nilai sig  $0,007 < 0,05$   $t_{hitung} > t_{tabel}$  sebesar  $2,838 > 2,010$  maka  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak dapat disimpulkan **Terdapat** pengaruh yang signifikan Judi *Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu

2. Pengaruh *Game Online* terhadap perekonomian masyarakat masyarakat di Desa Paraman Ampalu

Dari tabel tersebut dapat dilihat nilai sig  $0,773 > 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  hitung sebesar  $0,290 < 2,010$  maka  $H_a$  ditolak  $H_0$  diterima dapat disimpulkan **Tidak terdapat** pengaruh yang signifikan *Game Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu

Berdasarkan Uji Koefisien secara Parsial (*Uji t*) dapat disimpulkan Pengaruh Judi *Online* terhadap perekonomian masyarakat dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan Judi *Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu Sedangkan Pengaruh *Game Online* terhadap perekonomian masyarakat dapat disimpulkan tidak terdapat pengaruh yang signifikan *Game Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu dan masih bayang yang dapat mempengaruhi dari variabel-variabel lain terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu

#### **D. Hasil dan Pembahasan**

1. Pengaruh Judi *Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda variabel Judi *Online* bernilai positif dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sebesar  $2,838 > 2,010$  dan nilai signifikansi sebesar  $0,007 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Judi *Online* berpengaruh

positif dan signifikan terhadap variabel perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampal

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Zhaky Ramadhan (2024) dengan judul “Dampak Judi *Online* Terhadap Perekonomian Keluarga Dikalangan Masyarakat Kelurahan Bumi Harapan Kecamatan Bacukiki Kota Parepare” yang menyatakan Faktor penyebab Judi *Online*, salah satu yang menjadi penyebab Judi *Online* adalah faktor lingkungan dimana masyarakat akan terjerumus karena ajakan dan sifat rasa penasaran, dan juga dari segi persoalan ekonomi juga menjadi penyebab karena sebagian masyarakat masih dalam kategori masyarakat berpenghasilan rendah sehingga tidak mampu mencukupi kebutuhan tiap harinya.<sup>65</sup>

Sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa perjudian menawarkan potensi besar, namun dampak yang ditimbulkan sangat merugikan, terutama dalam hal ekonomi. Karena adanya daya tarik keuntungan, orang menjadi terobsesi. Walaupun kemenangan hanya berkisar dua ratus ribu, kerugian yang dialami bisa mencapai satu juta.<sup>66</sup>

## 2. Pengaruh *Game Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu

---

<sup>65</sup> Zhaky Muhammad, Dampak Judi *Online* Terhadap Perekonomian Keluarga Dikalangan Masyarakat Kelurahan Bumi Harapan Kecamatan Bacukiki Kota Parepare, Skripsi (Parepare: Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2024) hlm 66.

<sup>66</sup> Pertyw Diyah, Fenomena Perjudian *Online* dan Dampaknya Terhadap Ekonomi Keluarga (Studi Kasus di Desa Malangnengah, Pagedangan, Tangerang), MIZANUNA:Jurnal Hukum Ekonomi Syariah, Vol. 01, No. 01, Juni 2023, hlm 16-27.

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda variabel *Game Online* dapat dilihat nilai  $\text{sig } 0,773 > 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  hitung sebesar  $0,290 < 2,010$  maka  $H_a$  ditolak  $H_0$  diterima dapat disimpulkan Tidak terdapat pengaruh yang signifikan *Game Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu Hasil ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor. *Game Online* lebih bersifat sebagai hiburan pribadi yang tidak selalu berhubungan langsung dengan kegiatan ekonomi sehari-hari masyarakat. Banyak orang memainkan *Game Online* sebagai cara untuk bersantai atau melarikan diri dari rutinitas pekerjaan, namun aktivitas tersebut tidak berkontribusi secara langsung pada sektor ekonomi Selain itu, faktor-faktor lain yang lebih dominan seperti pekerjaan, sektor pertanian, atau usaha lokal bisa lebih mempengaruhi perekonomian

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, hasil analisis data penelitian tentang Pengaruh Judi *Online* dan *Game Online* Terhadap Perekonomian Masyarakat di Desa Paraman Ampalu yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan yang dapat memberikan jawaban terhadap masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil perhitungan di atas variabel Judi *Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu tersebut dapat dilihat nilai  $\text{sig } 0,07 < 0,05$   $t_{\text{hitung}} > 2,010$  maka  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak dapat disimpulkan **Terdapat** pengaruh yang signifikan Judi *Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu
2. Pengaruh *Game Online* terhadap perekonomian masyarakat masyarakat di Desa Paraman Ampalu yang dapat dilihat nilai  $\text{sig } 0,773 > 0,05$  dan nilai  $t_{\text{hitung}}$  sebesar  $0,290 < 2,010$  maka  $H_a$  ditolak  $H_0$  diterima dapat disimpulkan **Tidak terdapat** pengaruh yang signifikan *Game Online* terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dilakukan maka adapun saran yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagi Masyarakat Desa Paraman Ampalu
  - a. Pemerintah desa dan lembaga terkait perlu mengadakan sosialisasi edukasi tentang dampak negatif Judi *Online* terhadap kehidupan masyarakat, terutama dalam hal perekonomian. Sosialisasi ini juga dapat melibatkan tokoh masyarakat, keluarga, dan lembaga sosial untuk memberikan pemahaman lebih mendalam.
  - b. Masyarakat, terutama generasi muda, dapat diarahkan untuk memanfaatkan *Game Online* yang bermanfaat, seperti *Gameyang* berbasis pembelajaran atau *Gameyang* mengajarkan keterampilan digital yang bisa membantu mereka dalam dunia kerja.
2. Bagi peneliti lainnya
  - a. Dalam penelitian ini, fokus hanya diberikan pada dua variabel, yaitu Judi *Online* dan *Game Online*, yang pengaruhnya terhadap perekonomian masyarakat di Desa Paraman Ampalu. Peneliti dapat mengembangkan variabel lain yang juga dapat mempengaruhi perekonomian, seperti pendidikan, pekerjaan, pendapatan, akses terhadap teknologi, dan budaya ekonomi lokal.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agus Irianto, *Statistik: Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), 72.
- Abdullah Zaky, *Ekonomi dalam Perspektif Islam* (Bandung: Pustaka Setia, 2020).
- Agus Irianto, *Statistik: Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), 56.
- Alwani Riski, “Pengertian Judi Togel Online,” *Jurnal Sosial* 5 (2020)
- Arga Dwi Praditya dan Moch. Iqbal, “Fenomena Judi Online Sebagai Patologi Sosial di Lingkungan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Bengkulu,” *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-isu Sosial* 8, no. 2 (2023).
- Arifqi Musfiq, “Konsep Ekonomi Kerakyatan Sebagai Pengembangan Koperasi Syariah Di Indonesia (Tela’ah Pemikiran Muhammad Hatta),” *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam* 2, no. 2 (Desember 2020): 60.
- Azmia, “Fenomena Judi Online Di Kalangan Masyarakat Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan” (Skripsi, Universitas Teuku Umar Meulaboh, Aceh Barat, 2021).
- Bagong Suyanto, *Kejahatan Cyber Dalam Pandangan Sosial* (Jakarta: Media Prenada Grup, 2010).
- Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Kencana, 2014), 32.
- Dwi Priyanto, *Pengelolahan Data Terpraktis* (Yogyakarta: Andi Offset, 2014).
- Edi Soeharto, *Metodologi Pengembangan Masyarakat* (Jakarta: BEMJPMI, 2004).
- Edo Nurhandiyansah, “Dampak Perjudian Toto Gelap (Togel) Online Terhadap Keluarga (Studi Terhadap 4 Keluarga di Korong Tarok Nagari Kapalo Hilalang Kecamatan 2x11 Kayu Tanam Kabupaten Padang Pariaman)” (Skripsi, Universitas Andalas, 2021)
- Juliansyah Noor, *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah* (Jakarta: Kencana, 2012), 52.
- Juliansyah Noor. *Kupas Tuntas Data Penelitian SPSS 22.*( Jakarta: PT Elev Media Komputindo, 2014) hlm 26.

Junaidi Mahbub. "Praktik Gadai Sawah dan Dampaknya Terhadap Perekonomian Masyarakat Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus di Desa Pelangwot Kecamatan Laren Kabupaten Lamongan)." *Jurnal Ekonomi Syariah* 4, no. 1 (Januari 2021): 49–50.

Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahan*. Bandung: Al-Qur'an Al Qosbah, 2020

Kustiawan, Andri Arif, dan Andy Widhia Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: CV. Media Grafika, 2018.

Lailan Rafiqah, dan Harunur Rasyid. "Dampak Judi Online Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat." *Al-Mutharrahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 20, no. 2 (2023).

Makarin, Abi Arsyah, dan Laras Astuti. "Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online." *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)* 3, no. 3 (2023).

Mudrajad Kuncoro. *Metode Riset untuk Bisnis dan Ekonomi*. Jakarta: Erlangga, 2013.

Muhammad Mahmud Nasution. "Telaah dan Analisis Perjudian dari Sisi Perspektif Hukum Islam." *Studi Multidisipliner: Jurnal Kajian Keislaman* 4, no. 1 (2017).

Muntazar. "Pengaruh Judi Online Terhadap Etos Kerja Pemuda di Dusun Pabbambaeng Desa Anrihua Kecamatan Kindang Kabupaten Bullukumba." Skripsi, UIN Alauddin Makassar, 2023.

Mubarok Fauzy Husni. "Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Pembelian Impulsif Perangkat Game pada Mahasiswa." *Jurnal Acta Psychologia* 3, no. 1 (2021).

Nazila Rizal. *Upaya Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Melalui Pengembangan Produk UMKM Kue Bhoi Aceh Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi di Gampong Blang Krueng Seumideun Kabupaten Pidie)*. Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2023.

Novitasari, Erin. "Analisis Ekonomi Keluarga dan Literasi Ekonomi terhadap Perilaku Menabung Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2016 di STKIP PGRI Lumajang." *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 6, no. 1 (2021): 37–38

Pusat Pengkajian dan Pengembangan Ekonomi Islam. *Ekonomi Islam*. Edisi 1. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008.

Rochmat Aldy Purnomo. *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis dengan SPSS*. Ponorogo, 2017.

Sahputra, D., dkk. "Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)." *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam* 6, no. 2 (2022).

Sugiyono. *Metodologi Penelitian*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2013.

Sutopo, Aresto Hadi. *Pengembangan Educational Game*. Tangerang Selatan: Topazart, 2020.

Syofian. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

Tafsirweb. "Surat An-Nahl Ayat 71." <https://tafsirweb.com/4419-surat-an-nahl-ayat-71.html>

Pertyw Diyah. "Fenomena Perjudian Online dan Dampaknya Terhadap Ekonomi Keluarga (Studi Kasus di Desa Malangnengah, Pagedangan, Tangerang)." *Mizanuna: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 1, no. 1 (Juni 2023): 16–27.

V. Wiratma Sujarweni. *Metodologi Penelitian*. Cet. I. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014.V. Wiratna Sujarni. *Metode Penelitian Bisnis dan Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015.

V. Wiratna Sujarweni. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustakabarupress, 2021.

Zhaky Muhammad. *Dampak Judi Online Terhadap Perekonomian Keluarga Dikalangan Masyarakat Kelurahan Bumi Harapan Kecamatan Bacukiki Kota Parepare*. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2024.

Zulkarnain. *Membangun Ekonomi Rakyat: Persepsi Tentang Pemberdayaan Ekonomi Rakyat*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa, 2003

*Lampiran 1*

**Kisi-Kisi Kuesioner Pengaruh Judi *Online* dan *Game Online* Terhadap Perekonomian Masyarakat**

No.	Variabel	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Perekonomian Masyarakat (Y)	4. Sulit mendapatkan pekerjaan 5. Naiknya harga pangan 6. Inflasi	4, 5, 7 dan 11 2, 13 dan 14 1, 3, 6, 8, 9, 10, 15 12, 16 dan 17
2.	Judi <i>Online</i> (X <sub>1</sub> )	5. Sosial dan ekonomi 6. Situasional 7. Persepsi Probabilitas Kemenangan 8. Keluarga	1,2,4,5,7,8,9,11,13,14, 15 dan 16 3 6 dan 12 17 dan 10
3.	<i>Game Online</i> (X <sub>2</sub> )	1. Keinginan untuk terus bermain 2.Kepuasan terhadap Prestasi dalam Game 3.kepuasan terhadap interaksi sosial dalam game	2, 7, 8, 15 dan 16 5, 9 dan 11 1, 3, 4, 6, 10, 12, 13, 14 dan 17

## **Angket Penelitian**

### **A. Pengantar**

1. Mohon partisipasi dari pada pemuda maupun masyarakat dalam menjawab angket penelitian ini
2. Penelitian ini tentang pengaruh Judi *Online* dan *Game Online* terhadap perekonomian masyarakat di desa paraman ampalu
3. jawaban serta identitas responden akan dirahasiakan
4. Kejujuran pemuda maupun masyarakat dalam menjawab pertanyaan sangat kami harapkan
5. Jawaban dari angket ini merupakan sumbangan yang sangat berarti bagi kami, untuk itu kami ucapan terimakasih

### **B. Identitas**

Nama : \_\_\_\_\_

Umur : \_\_\_\_\_

### **C. Penunjuk Pengisian**

Bacalah soal dengan teliti kemudian jawablah pertanyaan berikut. Pilihlah jawaban yang telah disediakan dengan memberikan tanda silang pada lembaran jawaban.

### **Variabel X<sub>1</sub> (Pengaruh Judi *Online* Terhadap Perekonomian Masyarakat)**

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Banyak pemuda yang menggunakan uang saku atau tabungan untuk bermain Judi <i>Online</i> .				
2.	Judi <i>Online</i> mendorong pemuda untuk mencari sumber pendapatan ilegal atau berhutang.				
3.	Pengaruh teman sebaya menjadi salah satu faktor utama pemuda bermain Judi <i>Online</i> .				
4.	Judi <i>Online</i> menyebabkan banyak orang mengalami kesulitan ekonomi				
5.	Judi <i>Online</i> meningkatkan jumlah hutang masyarakat akibat kekalahan dalam taruhan.				
6.	Judi <i>Online</i> dapat memberikan keuntungan ekonomi bagi sebagian orang.				
7.	Judi <i>Online</i> memengaruhi kemampuan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan pokok sehari-hari.				
8.	Banyak individu yang kehilangan pekerjaan atau produktivitas kerja akibat Judi <i>Online</i> .				
9.	Judi <i>Online</i> dapat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kemiskinan di masyarakat.				
10.	Judi <i>Online</i> memberikan dampak buruk pada stabilitas ekonomi rumah tangga.				
11.	Pendapatan yang dihabiskan untuk Judi <i>Online</i> seharusnya dialokasikan untuk kebutuhan yang lebih produktif.				
12.	Judi <i>Online</i> membuat masyarakat tergoda untuk mengambil risiko finansial yang besar.				
13.	Judi <i>Online</i> menyebabkan pengeluaran masyarakat menjadi tidak terkendali.				
14.	Judi <i>Online</i> meningkatkan ketergantungan finansial				

	masyarakat pada pinjaman atau utang.				
15.	Penghasilan masyarakat yang terlibat dalam Judi <i>Online</i> cenderung habis tanpa manfaat yang jelas.				
16.	Masyarakat sering mengorbankan kebutuhan primer demi bermain Judi <i>Online</i> .				
17.	Judi <i>Online</i> dapat memengaruhi stabilitas hubungan keluarga karena masalah keuangan.				

### Variabel X<sub>2</sub> (Pengaruh *Game Online* Terhadap Perekonomian Masyarakat)

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	<i>Game Online</i> menjadi salah satu faktor yang meningkatkan pengeluaran tidak produktif di masyarakat.				
2.	<i>Game Online</i> mengurangi produktivitas masyarakat karena terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain.				
3.	Banyak masyarakat yang menggunakan uang pinjaman untuk membeli kebutuhan <i>Game Online</i> .				
4.	<i>Game Online</i> memengaruhi kemampuan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan pokok sehari-hari.				
5.	<i>Game Online</i> menciptakan peluang usaha baru seperti jasa top-up, pelatihan, atau pembuatan konten game.				
6.	Konsumsi internet yang tinggi untuk bermain <i>Game Online</i> meningkatkan pengeluaran rumah tangga.				
7.	Banyak orang mengabaikan pekerjaan atau usaha produktif karena terlalu fokus pada <i>Game Online</i> .				
8.	<i>Game Online</i> mendorong masyarakat untuk mengeluarkan uang secara berlebihan untuk membeli item atau fitur dalam game.				
9.	<i>Game Online</i> dapat menjadi sumber penghasilan bagi masyarakat melalui turnamen atau streaming.				
10.	Banyak pemain <i>Game Online</i> yang kesulitan mengatur keuangan akibat pengeluaran tidak terkendali pada game.				
11.	<i>Game Online</i> memiliki potensi besar untuk mendorong ekonomi kreatif, terutama di kalangan				

	pemuda.			
12.	<i>Game Online</i> dapat meningkatkan kesenjangan ekonomi antara pemain yang mampu membeli fitur premium dan yang tidak.			
13.	Orang tua sering merasa terbebani secara finansial karena pengeluaran anak untuk <i>Game Online</i> .			
14.	Aktivitas jual beli akun atau item dalam <i>Game Online</i> memengaruhi ekonomi informal masyarakat.			
15.	Ketergantungan pada <i>Game Online</i> dapat menyebabkan penurunan produktivitas ekonomi secara keseluruhan.			
16.	Banyak individu yang mengalami gangguan keuangan akibat kecanduan <i>Game Online</i> .			
17.	<i>Game Online</i> dapat menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi pola konsumsi generasi muda.			

### Variabel Y (Perekonomian Masyarakat)

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Judi <i>Online</i> mengakibatkan masyarakat mengalami kerugian finansial yang besar.				
2.	Banyak masyarakat yang mengorbankan kebutuhan pokok demi bermain Judi <i>Online</i> .				
3.	Judi <i>Online</i> mendorong masyarakat untuk meminjam uang secara berlebihan.				
4.	Judi <i>Online</i> dapat menciptakan ketergantungan ekonomi yang merugikan masyarakat.				
5.	Judi <i>Online</i> memperburuk perekonomian masyarakat dengan meningkatkan hutang rumah tangga.				
6.	Judi <i>Online</i> memberikan keuntungan ekonomi hanya pada segelintir pihak, seperti operator Judi.				
7.	Judi <i>Online</i> mendorong masyarakat untuk terlibat dalam aktivitas ekonomi ilegal, seperti pinjaman gelap.				
8.	Pengeluaran untuk <i>Game Online</i> sering menjadi beban finansial bagi keluarga.				
9.	Perilaku konsumtif dalam <i>Game Online</i> memengaruhi stabilitas ekonomi masyarakat.				
10.	<i>Game Online</i> berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi melalui industri kreatif dan teknologi.				
11.	Ketergantungan pada <i>Game Online</i> dapat menurunkan produktivitas ekonomi masyarakat				
12.	<i>Game Online</i> dapat menginspirasi generasi muda untuk mengembangkan produk digital lainnya.				
13.	Tingginya partisipasi dalam Judi <i>Online</i> menurunkan daya beli masyarakat untuk kebutuhan				

	utama.			
14.	Masyarakat sering menghabiskan lebih banyak uang untuk <i>Game Online</i> dan <i>Judi Online</i> daripada kebutuhan lainnya.			
15.	Kegiatan <i>Judi Online</i> memberikan dampak negatif lebih besar dibandingkan manfaat ekonominya.			
16.	<i>Game Online</i> dapat menjadi sumber penghasilan bagi masyarakat melalui streaming atau kompetisi.			
17.	<i>Game Online</i> dapat menginspirasi generasi muda untuk mengembangkan produk digital lainnya.			

Lampiran 2 : TABEL TABULASI ANGKET

1. Variabel Judi *Oline*

No Resp	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	Skor
1	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	67
4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	64
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	67
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	67
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	67
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68
14	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	62
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68
17	4	4	4	3	3	3	1	1	4	1	1	2	2	2	4	4	4	47
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	66
21	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	67
22	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	65
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68
24	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	67
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	66
26	4	4	2	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	60
27	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	66
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	64
29	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	60
30	4	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	59
31	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	64
32	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	64
33	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	66
34	3	3	3	1	3	4	3	2	3	4	3	2	3	2	2	2	4	47
35	4	4	2	4	4	4	4	2	2	2	2	4	2	4	4	4	4	56
36	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	63
37	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	65
38	4	4	2	3	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	59

39	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	64
40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	2	1	60
41	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	1	61	
42	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	45	
43	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	64		
44	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68	
45	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	67	
46	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	64	
47	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	65	
48	1	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	61	
49	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68	
50	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	67		

## 2. Game Online

No Resp	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	Skor
1	2	2	4	4	2	4	1	2	4	1	4	4	2	2	4	1	4	47
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51	
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68	
4	2	2	4	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	58	
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	62	
6	4	2	4	4	4	4	2	4	2	4	2	4	4	4	1	1	54	
7	4	4	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	1	4	4	55	
8	4	2	4	4	4	4	2	2	4	2	4	4	4	4	1	4	57	
9	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	4	4	4	4	4	62	
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	67	
11	4	2	4	4	4	4	4	2	4	2	2	4	2	4	4	3	57	
12	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	3	63	
13	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	2	4	4	4	4	63	
14	3	3	2	2	4	2	4	4	4	2	4	2	3	3	1	3	50	
15	2	4	4	4	4	4	3	4	4	2	1	2	4	1	4	4	55	
16	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	4	4	4	61	
17	4	4	4	3	3	3	3	3	4	1	4	4	4	4	4	4	60	
18	4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	1	2	4	4	4	4	59	
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68	
20	4	4	3	4	3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	63	
21	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	64	
22	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	65	
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	64	
24	4	1	4	1	4	1	4	4	1	4	4	4	1	4	4	1	50	
25	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	64	



**2. Perekonomian Masyarakat**

No Resp	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	Skor
1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	62
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	4	3	3	3	3	3	49
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68
4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	63
5	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	61
6	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	65
7	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	64
8	2	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	4	4	61
9	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	65
10	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	3	61
11	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	64
12	4	3	4	3	4	4	1	3	4	4	3	2	4	4	4	3	58	
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	66
14	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	58
15	2	4	4	4	4	4	1	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	59
16	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	64
17	2	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	2	4	2	4	56
18	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	65
19	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	2	4	4	60
20	2	2	2	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
21	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	65
22	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62
23	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	65
24	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	1	4	4	59
25	4	4	4	2	4	4	4	2	2	4	1	4	4	1	4	1	4	53
26	1	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	61
27	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	61
28	3	4	4	2	4	4	4	4	3	2	1	4	2	4	2	1	4	52
29	1	4	2	4	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	2	4	4	57
30	4	4	2	4	2	2	2	2	4	2	2	3	2	4	4	4	4	51
31	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	1	4	4	55
32	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	1	1	56
33	2	4	2	2	4	4	2	4	1	4	4	4	4	4	2	1	4	52
34	2	2	4	2	2	4	3	4	3	4	3	4	4	4	2	1	4	52
35	4	4	2	2	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	57
36	2	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	60
37	4	2	2	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	59
38	1	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	59



### Lampiarn 3

#### Uji validitas Data Angket Judi *Online*

		p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	jumlah
p1	Pearson Correlation	,087	,438*	,097	,366*	,486**	,272	-,015	,414**
	Sig. (2-tailed)	,548	,001	,503	,009	,000	,056	,919	,003
	N	50	50	50	50	50	50	50	50
p2	Pearson Correlation	-,014	,429*	,283*	,218	,326*	,193	,175	,431**
	Sig. (2-tailed)	,920	,002	,047	,129	,021	,179	,225	,002
	N	50	50	50	50	50	50	50	50
p3	Pearson Correlation	,321*	,099	,424*	,311*	,424**	,306*	,239	,645**
	Sig. (2-tailed)	,023	,493	,002	,028	,002	,031	,094	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50
p4	Pearson Correlation	,342*	,671*	,311*	,726*	,734**	,386**	-,048	,697**
	Sig. (2-tailed)	,015	,000	,028	,000	,000	,006	,738	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50
p5	Pearson Correlation	,206	,129	,498*	,363*	,294*	,135	,181	,565**
	Sig. (2-tailed)	,152	,370	,000	,010	,038	,348	,208	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50
p6	Pearson Correlation	,197	,071	,191	,255	,132	,185	,086	,421**
	Sig. (2-tailed)	,169	,622	,184	,074	,361	,199	,551	,002
	N	50	50	50	50	50	50	50	50
p7	Pearson Correlation	,453*	,290*	,171	,526*	,207	,100	-,041	,508**
	Sig. (2-tailed)	,001	,041	,236	,000	,150	,490	,775	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50
p8	Pearson Correlation	,563*	,202	,591*	,541*	,295*	,333*	-,022	,646**
	Sig. (2-tailed)	,000	,159	,000	,000	,038	,018	,882	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50
p9	Pearson Correlation	,303*	,051	,224	,237	,332*	,164	,100	,449**
	Sig. (2-tailed)	,033	,724	,119	,098	,018	,255	,490	,001
	N	50	50	50	50	50	50	50	50
p10	Pearson Correlation	,762*	,243	,398*	,473*	,082	,112	,147	,574**
	Sig. (2-tailed)	,000	,089	,004	,001	,572	,438	,310	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50
p11	Pearson Correlation	1	,315*	,613*	,601*	,251	,200	-,015	,661**
	Sig. (2-tailed)		,026	,000	,000	,079	,163	,917	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50
p12	Pearson Correlation	,315*	1	,092	,479*	,336*	,206	,074	,546**
	Sig. (2-tailed)	,026		,526	,000	,017	,151	,609	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50
p13	Pearson Correlation	,613*	,092	1	,434*	,269	,074	-,142	,590**
	Sig. (2-tailed)	,000	,526		,002	,059	,609	,324	,000

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Uji Validitas Data Angket *Game Online*

## Uji Validitas Data Angket Perekonomian Masyarakat

p4	Pearson Correlation	-,135	,065	-,076	,086	,153	,268	,639*	,162	,426**
	Sig. (2-tailed)	,351	,656	,599	,552	,289	,060	,000	,261	,002
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50
p5	Pearson Correlation	,105	,139	-,080	,006	,027	,057	,303*	-,069	,361**
	Sig. (2-tailed)	,469	,335	,583	,966	,854	,694	,033	,634	,010
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50
p6	Pearson Correlation	,196	,210	,182	,077	,091	-,064	-,019	,220	,325*
	Sig. (2-tailed)	,173	,143	,207	,595	,531	,657	,895	,125	,021
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50
p7	Pearson Correlation	,009	,048	,164	-,031	,060	-,079	,118	-,005	,334*
	Sig. (2-tailed)	,952	,741	,254	,831	,680	,585	,413	,973	,018
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50
p8	Pearson Correlation	,155	,197	,292*	,140	,361**	-,219	,230	,177	,422**
	Sig. (2-tailed)	,284	,170	,039	,332	,010	,127	,109	,219	,002
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50
p9	Pearson Correlation	,100	,332*	,064	-,122	,161	,222	,410*	,195	,540**
	Sig. (2-tailed)	,489	,018	,658	,398	,263	,122	,003	,175	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50
p10	Pearson Correlation	1	,174	,047	,111	-,094	,013	,000	,100	,332*
	Sig. (2-tailed)		,228	,745	,441	,517	,928	1,000	,489	,018
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50
p11	Pearson Correlation	,174	1	,133	,018	,219	-,015	,200	,117	,435**
	Sig. (2-tailed)	,228		,356	,900	,126	,920	,164	,419	,002
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50
p12	Pearson Correlation	,047	,133	1	,124	-,055	,001	-,018	,377**	,384**
	Sig. (2-tailed)	,745	,356		,392	,704	,996	,901	,007	,006
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50
p13	Pearson Correlation	,111	,018	,124	1	,080	,239	-,035	,229	,252
	Sig. (2-tailed)	,441	,900	,392		,580	,095	,811	,110	,078
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50
p14	Pearson Correlation	-,094	,219	-,055	,080	1	,144	,290*	-,060	,346*
	Sig. (2-tailed)	,517	,126	,704	,580		,320	,041	,677	,014
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50
p15	Pearson Correlation	,013	-,015	,001	,239	,144	1	,240	-,113	,326*
	Sig. (2-tailed)	,928	,920	,996	,095	,320		,093	,434	,021
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50
p16	Pearson Correlation	,000	,200	-,018	-,035	,290*	,240	1	,171	,619**
	Sig. (2-tailed)	1,000	,164	,901	,811	,041	,093		,236	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50
p17	Pearson Correlation	,100	,117	,377*	,229	-,060	-,113	,171	1	,385**
	Sig. (2-tailed)	,489	,419	,007	,110	,677	,434	,236		,006

N		50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Jumlah	Pearson Correlation	,332*	,435* *	,384* *	,252	,346*	,326*	,619* *	,385**		1
Sig. (2-tailed)		,018	,002	,006	,078	,014	,021	,000	,006		
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*Lampiran 4*

*Uji Reliabilitas Data Angket Judi Online*

**Reliability Statistics**

Cronbach's

Alpha

N of Items

,739

18

*Uji Reliabilitas Data Angket Game Online*

**Reliability Statistics**

Cronbach's

Alpha

N of Items

,714

18

*Uji Reliabilitas Data Angket Perekonomian Masyarakat*

**Reliability Statistics**

Cronbach's

Alpha

N of Items

,688

18

*Lampiran 5*

**Uji Statistik Deskriptif**

**Descriptive Statistics**

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
pen Masyarakat	50	28	40	68	59,58	5,643	31,840
Game Online	50	23	45	68	63,60	5,693	32,408
Judi Online	50	29	39	68	59,42	6,789	46,085
Valid N (listwise)	50						

*Lampiran 6*

**Uji Normalitas**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		50
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,09874405
Most Extreme Differences	Absolute	,111
	Positive	,088
	Negative	-,111
Test Statistic		,111
Asymp. Sig. (2-tailed)		,170 <sup>c</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

*Lampiran 7*

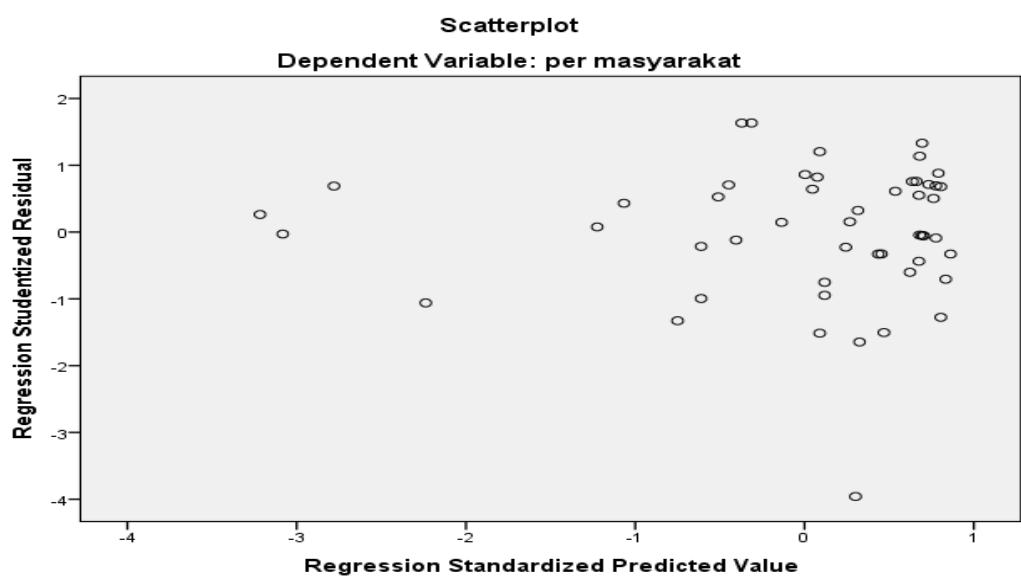
**Uji Multikolinieritas**

Model	<i>B</i>	<i>Error</i>	<i>Coefficients<sup>a</sup></i>		<i>Collinearity Statistics</i>		
			<i>Unstandardized Coefficients</i>	<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>	<i>Tolerance</i>
				<i>Std.</i>			
1 (Constant)	31,689	9,016			3,515	,001	
<i>Geme Online</i>	,035	,120		,042	,290	,773	,834 1,199
<i>Judi Online</i>	,406	,143		,410	2,838	,007	,834 1,199

a. Dependent Variable: perekonomian masyarakat

*Lampiran 8*

**Uji Heteroskedastisitas**



*Lampiran 9*

**Uji Simultan F**

ANOVA <sup>a</sup>					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 <i>Regression</i>	286,318	2	143,159	5,282	,009 <sup>b</sup>
<i>Residual</i>	1273,862	47	27,103		
Total	1560,180	49			

a. *Dependent Variable*: per masyarakat

b. *Predictors*: (*Constant*), Judi *Online* , Game *Online*

*Lampiran 10*

**Uji Regresi Linear Berganda  
&  
Uji Koefisien secara Parsial (Uji t)**

Model		Coefficients <sup>a</sup>					
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
		B	Error	Beta	Std.		
1	(Constant)	31,689	9,016			3,515	,001
	Game	,035	,120		,042	,290	,773
	Online						
	Judi Online	,406	,143		,410	2,838	,007

a. *Dependent Variable:* pen masyarkat

Lampiran 11

**Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

<b>Model Summary</b>					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	,428 <sup>a</sup>	,184	,149		5,206

a. Predictors: (Constant), Judi Online, Game Online

*Lampiran 12*

**DISTRIBUSI NILAI  $r_{tabel}$  SIGNIFIKANSI 5% dan 1%**

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	<b>0.279</b>	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

*Lampiran 13*

**Tabel  
Titik Persentase Distribusi t (df = 41 – 80)**

Pr df \	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
<b>41</b>	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
<b>42</b>	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
<b>43</b>	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
<b>44</b>	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
<b>45</b>	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
<b>46</b>	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
<b>47</b>	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
<b>48</b>	0.67964	1.29944	1.67722	<b>2.01063</b>	2.40658	2.68220	3.26891
<b>49</b>	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
<b>50</b>	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
<b>51</b>	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
<b>52</b>	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
<b>53</b>	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
<b>54</b>	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
<b>55</b>	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
<b>56</b>	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
<b>57</b>	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
<b>58</b>	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
<b>59</b>	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
<b>60</b>	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
<b>61</b>	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
<b>62</b>	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
<b>63</b>	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
<b>64</b>	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
<b>65</b>	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
<b>66</b>	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
<b>67</b>	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
<b>68</b>	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
<b>69</b>	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
<b>70</b>	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
<b>71</b>	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
<b>72</b>	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
<b>73</b>	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
<b>74</b>	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
<b>75</b>	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
<b>76</b>	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
<b>77</b>	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
<b>78</b>	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
<b>79</b>	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
<b>80</b>	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

*Lampiran 14*

**Tabel Uji F**

$\alpha = 0,05$	$df_1 = (k-1)$							
	$df_2 = (n-k-1)$	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
30	4,171	3,316	2,922	2,690	2,534	2,421	2,334	2,266
31	4,160	3,305	2,911	2,679	2,523	2,409	2,323	2,255
32	4,149	3,295	2,901	2,668	2,512	2,399	2,313	2,244
33	4,139	3,285	2,892	2,659	2,503	2,389	2,303	2,235
34	4,130	3,276	2,883	2,650	2,494	2,380	2,294	2,225
35	4,121	3,267	2,874	2,641	2,485	2,372	2,285	2,217
36	4,113	3,259	2,866	2,634	2,477	2,364	2,277	2,209
37	4,105	3,252	2,859	2,626	2,470	2,356	2,270	2,201
38	4,098	3,245	2,852	2,619	2,463	2,349	2,262	2,194
39	4,091	3,238	2,845	2,612	2,456	2,342	2,255	2,187
40	4,085	3,232	2,839	2,606	2,449	2,336	2,249	2,180
41	4,079	3,226	2,833	2,600	2,443	2,330	2,243	2,174
42	4,073	3,220	2,827	2,594	2,438	2,324	2,237	2,168
43	4,067	3,214	2,822	2,589	2,432	2,318	2,232	2,163
44	4,062	3,209	2,816	2,584	2,427	2,313	2,226	2,157
45	4,057	3,204	2,812	2,579	2,422	2,308	2,221	2,152
46	4,052	3,200	2,807	2,574	2,417	2,304	2,216	2,147
47	4,047	3,195	2,802	2,570	2,413	2,299	2,212	2,143
48	4,043	<b>3,191</b>	2,798	2,565	2,409	2,295	2,207	2,138
49	4,038	3,187	2,794	2,561	2,404	2,290	2,203	2,134
50	4,034	3,183	2,790	2,557	2,400	2,286	2,199	2,130

## DOKUMENTASI





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPuan**  
**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022  
Website: uinsyahada.ac.id

Nomor : 86 /Un.28/G.1/G.4c/TL.00.9/01/2025  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : Mohon Izin Riset

10 Januari 2025

Yth; Kepala Desa Paraman Ampalu Kecamatan Gunung Tuleh.  
Di Tempat

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa nama yang tersebut dibawah ini:

Nama : Putra Nadiroha  
NIM : 1940200270  
Program Studi : Ekonomi Syariah  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Adalah benar Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Pengaruh Judi Online dan Game Online Terhadap Perekonomian Masyarakat di Desa Paraman Ampalu**". Dengan ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberi izin riset dan data pendukung sesuai dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

an. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
dan Kelembagaan  
  
Dr. Abdul Nasser Hasibuan, M.Si  
NIP. 197905252006041004

Tembusan :  
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.



PEMERINTAH KABUPATEN PASAMAN BARAT  
KECAMATAN GUNUNG TULEH  
**WALI NAGARI RABI JONGGOR**  
Jl. Bagindo Budjang No.001 Paraman Ampalu, KodePos : 26371

Paraman Ampalu, 16 Januari 2025

Nomor : 400.3/ 02 /WN-RJ/2025  
Lamp : -  
Perihal : *Izin Penelitian*

Kepada Yth :  
Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan UIN Padangsidimpuan

di  
Tempat

Dengan Hormat,

Teriring Do'a dan harapan agar kita semua dalam lindungan Allah SWT hingga  
kita tetap sukses menjalankan tugas kescharian. Amin...

Berdasarkan Surat Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary  
Padangsidimpuan Nomor: 86/Un.28/G.1/G.4c/TL.00.9/01/2025 tentang Izin Melakukan  
Penelitian, maka dengan ini kami Pj. Wali nagari Rabi Jonggor memberikan izin  
kepada :

Nama	: PUTRA NADIROHA
NIM	: 1940200270
Fakultas/ Prodi	: Ekonomi dan Bisnis Syariah/ Ekonomi Syariah
Judul Skripsi	: Pengaruh Pengaruh Judi Online dan Game Online Terhadap Perekonomian Masyarakat di Desa Paraman Ampalu

Untuk melakukan Penelitian di Jorong Paraman Ampalu Nagari Rabi Jonggor  
Kecamatan Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat Provinsi Sumatera Barat.

Demikian surat ini disampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan  
terima kasih .

PJ. WALI NAGARI RABI JONGGOR

WALI NAGARI  
RABI JONGGOR  
ABNA MUFID, S.Sos  
NIP. 198109282010010115