

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif survey bersifat asosiatif kausalitas. Metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic. Tujuannya untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang sudah ditetapkan.⁸⁴

Menurut Sugiyono, metode penelitian survey adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi di masa lampau atau saat ini, tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, hubungan variable dan untuk menguji beberapa hipotesis tentang variable dan untuk menguji sampel yang diambil dari populasi tertentu.⁸⁵ Sedangkan asosiatif kausal merupakan penelitian yang bersifat menanyakan hubungan antara dua variable atau lebih.⁸⁶

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan bukti hubungan kausal (sebab akibat) antara religiusitas (X_1), lingkungan sosial (X_2), dan kemudahan penggunaan (X_3) terhadap perilaku judi *online* (Y) di Kota Tasikmalaya.

⁸⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2019). hlm. 15.

⁸⁵ *Ibid.*, hlm. 36.

⁸⁶ *Ibid.*, hlm. 51.

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel secara operasional menurut peneliti dengan mengacu pada pendapat para ahli disertai indikator-indikator variabel termasuk skala pengukuran.⁸⁷ Pada penelitian ini, terdapat dua jenis variabel pengaruh yang dipakai yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Menurut Nikmatur sebagaimana dikutip Ratna Wijayanti dkk, menjelaskan kedua variabel tersebut sebagai berikut:⁸⁸

1. Variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang nilainya mempengaruhi perubahan variabel terikat (*dependent*). Dalam penelitian ini terdapat 3 variabel bebas yaitu religiusitas, lingkungan sosial, dan kemudahan penggunaan.
2. Variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang nilainya dipengaruhi atau tergantung pada nilai variabel bebas (*independent*). Dalam penelitian ini, terdapat satu variabel terikat yakni perilaku judi *online*.

Adapun operasional variabel dalam penelitian ini akan dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Pengukuran
Perilaku Judi <i>Online</i> (Y)	Perilaku merupakan kemampuan untuk membuat pilihan tentang bagaimana bersikap alih-alih merespon	1. Durasi 2. Frekuensi 3. Intensitas ⁹⁰	Skala <i>likert</i>

⁸⁷ Ratna Wijayanti Daniar Paramita, Noviansyah Rizal, dan Riza Bahtiar Sulistyan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 3 ed. (Lumajang: Widya Gama Press, 2021) <[http://repository.itbwigalumajang.ac.id/1073/1/Ebook Metode Penelitian Edisi 3.pdf](http://repository.itbwigalumajang.ac.id/1073/1/Ebook%20Metode%20Penelitian%20Edisi%203.pdf)>. hlm. 75.

⁸⁸ Ummul Aiman et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini (Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022) <[https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/28559/1/Buku Metodologi Penelitian Kuantitatif.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/28559/1/Buku%20Metodologi%20Penelitian%20Kuantitatif.pdf)>. hlm. 115.

⁹⁰ Martin dan Pear, I-II..., hlm. 3.

	berdasarkan impuls dorongan hati. ⁸⁹		
Religiusitas (X ₁)	Religiusitas merupakan tingkat konsepsi seseorang terhadap agama dan atau tingkat komitmen seseorang kepada agamanya. ⁹¹	1. Dimensi <i>ideological</i> 2. Dimensi <i>ritualistic</i> 3. Dimensi <i>experiential</i> 4. Dimensi <i>intellectual</i> 5. Dimensi <i>consequential</i>.⁹²	Skala <i>likert</i>
Lingkungan Sosial (X ₂)	Lingkungan sosial adalah semua interaksi sosial antara masyarakat baik secara langsung, misalnya berdiskusi dengan seorang teman, maupun secara vicarious, yaitu pengamatan mengenai apa yang sedang dilakukan atau dikenakan orang lain. ⁹³	1. Orang tua 2. Pendidikan 3. Teman 4. Media⁹⁴	Skala <i>likert</i>
Kemudahan penggunaan (X ₃)	Kemudahan penggunaan adalah sebuah tingkatan dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sebuah system dapat digunakan dengan mudah tanpa dibutuhkan banyak usaha. ⁹⁵	1. <i>Clear & Understandable</i> (jelas dan mudah dipahami) 2. <i>Does not require a lot of mental effort</i> (tidak dibutuhkan banyak usaha untuk berinteraksi dengan sistem tersebut) 3. <i>Easy to get the system to do what he/she wants to do</i> (mudah mengoperasikan sistem sesuai dengan apa yang ingin individu kerjakan).⁹⁶	Skala <i>likert</i>

⁸⁹ Sulaiman, *Perilaku Menyimpang...* hlm.6.

⁹¹ Nasrudin dan Jaenudin, *Psikologi Agama...* hlm. 23.

⁹² Usman, Sobari, dan Sulthani, *Islamic Marketing...* hlm. 153.

⁹³ Budanti, Indriayu, dan Sabandi, *Pengaruh Lingkungan...* hlm. 3.

⁹⁴ *Ibid.*, hlm. 3.

⁹⁵ Davis, *Perceived Usefulness...*

⁹⁶ Venkatesh dan Davis, *Theoretical Extension...*

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁹⁷ Populasi dalam penelitian ini adalah pelaku judi *online* di Kota Tasikmalaya dengan jumlah 104 orang.

2. Sampel

Dalam penelitian kuantitatif, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁹⁸ Untuk menentukan sampel pada penelitian ini, karena populasi tidak diketahui secara pasti, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling*. Teknik *non probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.⁹⁹

Metode pengambilan sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.¹⁰⁰ Penelitian yang akan dilakukan akan meneliti tentang perilaku judi *online* pada pelaku judi *online*, maka sampel sumber datanya adalah masyarakat yang berdomisili di Kota

⁹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*. hlm. 130.

⁹⁸ *Ibid.*, hlm. 131.

⁹⁹ *Ibid.*, hlm. 136.

¹⁰⁰ *Ibid.*, hlm. 138.

Tasikmalaya yang pernah melakukan perjudian *online*. Menurut Sugiyono, jika populasi dalam suatu penelitian tidak diketahui secara pasti jumlahnya, maka dapat menggunakan rumus Cochran.¹⁰¹

$$n = \frac{z^2 pq}{e^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang diperlukan

z = Harga dalam kurve normal untuk simpangan 5% dengan nilai 1,96

p = Peluang benar 50% = 0,5

q = Peluang salah 50% = 0,5

e = Margin *error* 10%

Berdasarkan rumus tersebut maka dipeoleh hasil sebagai berikut:

$$n = \frac{z^2 pq}{e^2}$$

$$n = \frac{1,96^2 (0,5)(0,5)}{(0,1)^2}$$

$$n = 96,04 \approx 100$$

Berdasarkan perhitungan di atas, jumlah sampel yang dibutuhkan pada penelitian ini adalah 96 responden yang dibulatkan menjadi 100 responden pelaku judi *online* di Kota Tasikmalaya.

¹⁰¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*. hlm. 142.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Esterbeg dalam Sugiyono menyebutkan bahwa wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.¹⁰² Peneliti melakukan wawancara kepada pelaku judi *online* sebagai survey awal penelitian.

2. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.¹⁰³ Dalam penelitian ini peneliti menyebarkan kuesioner melalui *google form* kepada para pelaku judi *online* di Kota Tasikmalaya untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perilaku judi *online* di Kota Tasikmalaya.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena itu disebut variabel penelitian.¹⁰⁴ Adapun pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator

¹⁰² Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 5 ed. (Bandung: Alfabeta, 2022). hlm.114.

¹⁰³ *Ibid.*, hlm. 218

¹⁰⁴ *Ibid.*, hlm. 116.

tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.¹⁰⁵ Dalam penelitian ini instrument penelitian yang digunakan yaitu berupa kuesioner atau angket yang disebarakan kepada masyarakat Kota Tasikmalaya pelaku judi *online*.

Untuk memudahkan penyusunan instrumen, maka perlu digunakan kisi-kisi instrument, dalam penelitian ini berikut instrument penelitian:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pernyataan Variabel Perilaku Judi *Online*

Variabel	Indikator	Item	Nomor Item
Perilaku Judi <i>Online</i> (Y)	Durasi	1. Saya bermain judi <i>online</i> lebih dari dua kali sehari	1,2,3,4
		2. Saya bermain judi <i>online</i> lebih dari lima kali dalam sehari	
		3. Saya bermain judi <i>online</i> semalaman hingga begadang	
		4. Saya bersaing dengan teman siapa yang mendapat kemenangan terlebih dahulu ketika bermain judi <i>online</i>	
	Frekuensi	5. Saya akan terus bermain judi <i>online</i> jika belum menang	5,6,7,8
		6. Saya bermain judi <i>online</i> jika uang saya habis	
		7. Saya bermain judi <i>online</i> ketika memiliki uang lebih	
		8. Saya bermain judi <i>online</i> karena bujukan teman	
	Intensitas	9. Saya merasa tegang ketika bermain judi <i>online</i>	9, 10, 11, 12
		10. Saya akan terus bermain judi <i>online</i> jika sudah menang	
		11. Saya mampu bermain satu jam lebih dalam sekali bermain judi <i>online</i>	
		12. Saya mampu bermain tiga jam lebih dalam sekali bermain judi <i>online</i>	

¹⁰⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*. hlm. 152.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Pernyataan Variabel Religiusitas

Religiusitas (X1)	Dimensi <i>ideological</i>	13. Saya percaya tiada Tuhan selain Allah Swt., dan Nabi Muhammad adalah rasul Allah. 14. Saya percaya bahwa malaikat Rakib dan Atid senantiasa mencatat amal baik dan buruk yang saya lakukan 15. Saya yakin kelak di akhirat saya akan dimintai pertanggungjawaban atas apa yang saya lakukan di dunia	13,14,15,
	Dimensi <i>ritualistic</i>	16. Saya selalu melaksanakan shalat lima waktu 17. Saya selalu berpuasa selama bulan Ramadhan 18. Saya selalu berdoa setelah shalat	16, 17, 18
	Dimensi <i>experiental</i>	19. Saya yakin bahwa Allah Swt., selalu mengabulkan do'a hambanya 20. Saat mendapat cobaan, saya merasa itu sebuah teguran dari Allah swt.	19, 20
	Dimensi <i>intellectual</i>	21. Saya mengetahui bahwa harus memperoleh harta dengan cara yang halal 22. Saya mengetahui bahwa berjudi dilarang agama	21, 22
	Dimensi <i>consequential</i>	23. Jika ada rizki lebih, saya selalu menyisihkan untuk disedekahkan 24. Saya selalu berusaha menolong orang yang sedang kesusahan	23, 24

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Pernyataan Variabel Lingkungan Sosial

Lingkungan Sosial (X2)	Orang tua	25. Orang tua saya selalu memberiakan contoh yang baik dalam hal menggunakan uang 26. Orang tua saya mengajarkan cara menggunakan uang yang baik	25, 26
	Pendidikan	27. Saya mengetahui bahwa berjudi itu dilarang 28. Saya mengetahui cara mengatur keuangan pribadi	27, 28

	Teman	29. Saya memperoleh informasi mengenai judi <i>online</i> dari teman 30. Saat teman saya berjudi, saya tertarik untuk mencoba	29, 30
	Media	31. Saya mendapatkan informasi mengenai judi <i>online</i> dari media sosial 32. Bonus yang diberikan situs judi <i>online</i> membuat saya ingin bermain	31, 32

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Pernyataan Variabel Kemudahan penggunaan

Kemudahan penggunaan (X3)	<i>Clear & Understandable</i> (jelas dan mudah dipahami)	33. Menu yang ada pada situs web judi <i>online</i> mudah dimengerti 34. Saya dapat dengan mudah memahami cara bermain judi <i>online</i> melalui akun demo 35. Menu yang ada pada situs web judi <i>online</i> tidak membuat saya kebingungan	33, 34, 35
	<i>Does not require a lot of mental effort</i> (tidak dibutuhkan banyak usaha untuk berinteraksi dengan system)	36. Saya merasa mudah ketika akan mendaftar dan <i>log in</i> pada situs web judi <i>online</i> 37. Saya merasa akses ke situs web judi <i>online</i> cepat dan tidak membutuhkan usaha lebih 38. Saya dapat dengan mudah melakukan deposit ketika akan bermain judi <i>online</i>	36, 37, 38
	<i>Easy to get the system to do what he/she wants to do</i> (mudah mengoperasikan sistem sesuai dengan apa yang inginkan)	39. Saya merasa situs web judi <i>online</i> dapat diakses dengan mudah dimanapun 40. Saya dapat dengan mudah melakukan penarikan dana dari situs judi <i>online</i> 41. Saya merasa situs web judi <i>online</i> dapat diakses kapanpun	39, 40, 41

Pada pemberian skor untuk setiap instrumen penelitian yakni perilaku judi *online*, religiusitas, lingkungan sosial, dan kemudahan

penggunaan menggunakan skala *likert* dengan pilihan jawaban sebagai berikut.¹⁰⁶

Tabel 3. 6 Kriteria Pemberian Skor

Pernyataan	Skor				
	SS	S	RR	TS	STS
	5	4	3	2	1

Pada tahap ini dibedakan antara hasil penelitian yang valid dan reliabel, maka dilakukan Uji Validitas dan Uji Reliabilitas pada 35 responden.

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas atau kesalahan dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh mana suatu kuesioner yang diajukan dapat menggali data atau informasi yang diperlukan.¹⁰⁷ Uji validitas ini dapat dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dan r table dengan nilai $(\alpha) = 0,05$. Kriteria validitas dapat ditentukan dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika nilai $r_{hitung} > \text{nilai } r_{tabel}$ (pada nilai signifikansi 0,05) maka item kuesioner dinyatakan valid.
- b. Jika nilai $r_{hitung} < \text{nilai } r_{tabel}$ (pada nilai signifikansi 0,05) maka item kuesioner dinyatakan tidak valid.

Adapun hasil dari uji validitas variable Religiusitas (X_1), Lingkungan Sosial (X_2), Kemudahan Penggunaan (X_3), dan variabel Perilaku Judi *Online* (Y) adalah sebagai berikut:

¹⁰⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*. hlm. 154.

¹⁰⁷ Paramita, Rizal, dan Sulistyan, *Metode Penelitian Kuantitatif...* hlm. 73.

Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Variabel

Variabel	No	R tabel	R hitung	Keterangan
Religiusitas (X_1)	1	0.333	0.838	VALID
	2	0.333	0.830	VALID
	3	0.333	0.792	VALID
	4	0.333	0.864	VALID
	5	0.333	0.855	VALID
	6	0.333	0.857	VALID
	7	0.333	0.908	VALID
	8	0.333	0.878	VALID
	9	0.333	0.771	VALID
	10	0.333	0.730	VALID
	11	0.333	0.857	VALID
	12	0.333	0.861	VALID
Lingkungan Sosial (X_2)	13	0.333	0.743	VALID
	14	0.333	0.770	VALID
	15	0.333	0.860	VALID
	16	0.333	0.784	VALID
	17	0.333	0.660	VALID
	18	0.333	0.608	VALID
	19	0.333	0.646	VALID
	20	0.333	0.341	VALID
Kemudahan Peggunaan (X_3)	21	0.333	0.890	VALID
	22	0.333	0.881	VALID
	23	0.333	0.827	VALID
	24	0.333	0.932	VALID
	25	0.333	0.915	VALID
	26	0.333	0.826	VALID
	27	0.333	0.869	VALID
	28	0.333	0.832	VALID
	29	0.333	0.861	VALID
Perilaku Judi <i>Online</i> (Y)	30	0.333	0.706	VALID
	31	0.333	0.675	VALID
	32	0.333	0.670	VALID
	33	0.333	0.807	VALID
	34	0.333	0.748	VALID
	35	0.333	0.673	VALID
	36	0.333	0.552	VALID
	37	0.333	0.556	VALID
	38	0.333	0.478	VALID
	39	0.333	0.675	VALID
	40	0.333	0.801	VALID
	41	0.333	0.740	VALID

Sumber: Data Diolah 2025

Variabel Religiusitas (X_1) terdiri dari 12 pernyataan, Lingkungan Sosial (X_2) terdiri dari 8 pernyataan, Kemudahan penggunaan (X_3) terdiri dari 9 butir pernyataan, dan variabel Perilaku Judi *Online* terdiri dari 12 pernyataan. Setelah dilakukan analisis melalui SPSS 26 diperoleh hasil bahwa 41 butir pernyataan tersebut valid.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas atau keandalan dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh mana kuesioner yang diajukan dapat memberikan hasil yang tidak berbeda jika dilakukan pengukuran kembali terhadap subjek yang sama pada waktu yang berlainan.¹⁰⁸

Nilai reliabilitas diperoleh pada kotak output perhitungan. Nilai alpha yang dihasilkan tinggal ditafsirkan sesuai dengan kriteria pembandingan yang digunakan. Sebagai tafsiran umum, jika nilai reliabilitas (*Cronbach alpha*) $> 0,6$ dapat dikatakan bahwa instrument yang digunakan sudah reliabel.¹⁰⁹

Berdasarkan tabel di bawah ini, hasil uji reliabilitas yang diperoleh pada setiap variabel menghasilkan nilai cronbach's alpha $> 0,6$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua item kuisisioner pada variabel Religiusitas (X_1), Lingkungan Sosial (X_2), dan Kemudahan penggunaan (X_3) terhadap Perilaku Judi *Online* (Y) di Kota Tasikmalaya dinyatakan reliabel dan dapat digunakan.

¹⁰⁸ Paramita, Rizal, dan Sulistyan, *Metode Penelitian Kuantitatif...* hlm. 73.

¹⁰⁹ *Ibid.*, hlm.123.

Tabel 3. 8 Hasil Uji Reliabilitas Masing-Masing Variabel

Variabel	Reliability Statistic		Keterangan
	Cronbach's Alpha	N of Items	
Perilaku Judi Online (Y)	0.891	12	RELIABEL
Religiusitas (X1)	0.960	12	RELIABEL
Lingkungan Sosial (X2)	0.818	8	RELIABEL
Kemudahan penggunaan (X3)	0.960	9	RELIABEL

Sumber: Data diolah 2025

F. Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Asumsi Dasar

a. Uji Normalitas

Pembuktian data berdistribusi normal dilakukan dengan mengadakan pengujian normalitas. Sehingga dapat diasumsikan bahwa sampel benar-benar representatif sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada populasi. Uji normalitas dapat digunakan untuk membuktikan sampel berasal dari suatu populasi berdistribusi normal atau bisa juga membuktikan populasi yang dimiliki berdistribusi normal.¹¹⁰

Adapun kriteria pengambilan Keputusan adalah sebagai berikut:¹¹¹

- a) Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal.
- b) Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

¹¹⁰ Wayan Widana and Putu Lia Muliani, *Uji Persyaratan Analisis*, (Lumajang: Klik Media, 2020). hlm. 2.

¹¹¹ *Ibid.*, hlm. 14.

b. Uji Linieritas

Uji linearitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan terikat apakah linear atau tidak. Linear diartikan hubungan seperti garis lurus, pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel-variabel bebas dapat penelitian tersebut terletak pada suatu garis lurus atau tidak.¹¹²

Adapun kriteria pengambilan Keputusan yakni sebagai berikut:¹¹³

- a) Jika nilai *sig.devination from linearity* $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linier antara dua variabel.
- b) Jika nilai *sig.devination from linearity* $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan yang linier antara dua variabel.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel-variabel bebas dalam suatu penelitian memiliki unsur-unsur yang sama. Gejala multikolinearitas umumnya terdapat pada regresi linear berganda karena pada regresi berganda tentu akan terdapat jumlah variabel bebas lebih dari satu.¹¹⁴

Adapun kriteria pengambilan Keputusan menggunakan nilai VIF yakni:¹¹⁵

¹¹² Wayan Widana and Putu Lia Muliani, *Uji Persyaratan Analisis...* hlm. 47.

¹¹³ *Ibid.*, hlm. 54.

¹¹⁴ *Ibid.*, hlm. 55

¹¹⁵ *Ibid.*, hlm. 62.

- a) Jika nilai $VIF < 10$ maka variabel-variabel bebas yang akan diuji tidak memiliki gejala multikolineritas.
- b) Jika $VIF > 10$ maka variabel-variabel bebas yang akan diuji memiliki gejala multikolineritas.

b. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas merupakan suatu uji asumsi klasik yang harus dipenuhi dalam analisis regresi. Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi bias atau tidak dalam suatu analisis model regresi. Model penelitian yang baik ialah tidak terdapat heteroskedastisitas. Sehingga tidak terdapat bias atau penyimpangan antara satu pengamatan ke pengamatan lainnya.¹¹⁶

Adapun kriteria pengambilan Keputusan menggunakan nilai *sig* adalah sebagai berikut:¹¹⁷

- a) Jika nilai *Sig.* antara variabel bebas dengan variabel absolut residual lebih dari 0,05 ($Sig > 0,05$) maka dinyatakan tidak terdapat gejala Heteroskedastisitas.
- b) Jika nilai *Sig.* antara variabel bebas dengan variabel absolut residual kurang dari 0,05 ($Sig < 0,05$) maka dinyatakan terdapat gejala Heteroskedastisitas.

G. Teknik Analisis Data

1. Deskriptif Data

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan

¹¹⁶ Widana dan Muliani, *Uji Persyaratan Analisis...*, hlm. 65-66.

¹¹⁷ *Ibid.*, hlm. 81.

data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Termasuk dalam statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean (pengukuran tendensi sentral), perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan prosentase.¹¹⁸

2. Uji Hipotesis

- a. Pengujian Hipotesis 1 ($X_1 \rightarrow Y$), Hipotesis 2 ($X_2 \rightarrow Y$), Hipotesis 3 ($X_3 \rightarrow Y$)

Untuk menguji hipotesis 1, 2, dan 3, maka digunakan teknik Analisa sebagai berikut:

1. Menentukan formulasi hipotesis

H_0 : Tidak adanya pengaruh signifikan dari masing-masing variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).

H_a : Adanya pengaruh signifikan dari masing-masing variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).

2. Menentukan t_{tabel} dan t_{hitung}

t_{tabel} dengan tingkat kesalahan = 0,05

t_{hitung} didapat dari hasil perhitungan $df = n - k$. Jadi, $df = 100 - 4 =$

96. Dengan demikian nilai t_{tabel} yang didapat ialah 1,984.

¹¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...* hlm.226-227.

3. Keputusan

Adapun kriteria yang digunakan ialah sebagai berikut:¹¹⁹

- a) Jika $\text{Sig} < \alpha$, dan jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima.
- b) Jika $\text{Sig} > \alpha$, jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ dan maka H_0 ditolak.

Dengan Teknik analisis data sebagai berikut:

1) Analisis korelasi sederhana

Korelasi sederhana dilakukan untuk mengetahui derajat atau kekuatan dan arah hubungan antara dua variabel.¹²⁰ Korelasi sederhana dalam penelitian ini menunjukkan pengaruh masing-masing antara variabel Religiusitas (X_1), Lingkungan sosial (X_2), dan Kemudahan penggunaan (X_3) terhadap Perilaku Judi *Online* (Y) pada masyarakat Kota Tasikmalaya. Dalam menguji validitas instrument penelitian digunakan *product moment* yang diolah menggunakan aplikasi SPSS. Untuk dapat melihat intrepretasi terhadap kuatnya pengaruh tersebut maka dapat digunakan pedoman sebagai berikut:¹²¹

Tabel 3. 9 Pedoman Intrepretasi Koefisien Korelasi

Besarnya Nilai Pengaruh	Interpretasi Pengaruh
0,00 – 0,199	Sangat lemah
0,20 – 0,399	Lemah
0,40 – 0,599	Cukup
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 0,100	Sangat kuat

¹¹⁹ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, Cetakan ke (Jakarta: Bumi Aksara, 2015). hlm. 154.

¹²⁰ *Ibid.*

¹²¹ *Ibid.*

2) Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi sederhana merupakan alat analisis yang digunakan hanya untuk satu variabel bebas dan satu variabel tak bebas.¹²² Regresi sederhana ini diolah menggunakan SPSS. Adapun dasar pengambilan keputusan pada uji regresi sederhana adalah sebagai berikut:¹²³

- a) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka tidak ada pengaruh variabel X_1 terhadap Y , X_2 terhadap Y , dan X_3 terhadap Y .
- b) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka terdapat pengaruh variabel X_1 terhadap Y , X_2 terhadap Y , dan X_3 terhadap Y .

3) Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi adalah angka yang menyatakan atau digunakan untuk mengetahui kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh sebuah variabel atau lebih X (bebas) terhadap variabel Y (terikat).¹²⁴

4) Uji Signifikansi Individual (Uji statistik t)

Pengujian satu sampel pada prinsipnya ingin menguji apakah suatu nilai tertentu (yang diberikan sebagai pembandingan) berbeda secara nyata ataukah tidak dengan rata-rata sebuah sampel.¹²⁵ Adapun kriteria pengujian adalah sebagai berikut: ¹²⁶

- a) Jika $\text{Sig} < \alpha$, dan jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima.

¹²² Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, hlm. 155.

¹²³ *Ibid.*, hlm. 155.

¹²⁴ *Ibid.*, hlm. 155.

¹²⁵ Singgih Santoso, *SPSS 20* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015). hlm.

¹²⁶ *Ibid.* hlm. 246

b) Jika $\text{Sig} > \alpha$, jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ dan maka H_0 ditolak.

b. Pengujian Hipotesis 4 ($X_1, X_2, X_3 \rightarrow Y$)

Untuk menguji hipotesis 4, dengan kriteria pengambilan Keputusan sebagai berikut:

1. Menentukan formulasi hipotesis

H_0 : Tidak adanya pengaruh signifikan dari masing-masing variabel (X) terhadap variabel (Y).

H_a : Adanya pengaruh signifikan dari masing-masing variabel (X) terhadap variabel (Y).

2. Menentukan F_{tabel} dan F_{hitung}

a) Jika tingkat signifikansi $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, dan H_a ditolak.

b) Jika tingkat signifikansi $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, dan H_a diterima.

F_{hitung} didapat dengan perhitungan $df = k-1$, $df = n-k$

3. Keputusan

a) Apabila $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh simultan oleh variabel (X) terhadap (Y).

b) Apabila $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima H_a ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh simultan oleh variabel (X) terhadap (Y).

Dengan teknik analisa data yang digunakan sebagai berikut:

1) Korelasi berganda

Analisis korelasi berganda digunakan untuk mengetahui derajat atau kekuatan pengaruh antara tiga variabel atau lebih, serta untuk mengetahui kontribusi secara simultan oleh variabel X_1 , X_2 , X_3 terhadap nilai Y .¹²⁷

Korelasi penelitian ini menunjukkan secara bersamaan antara variabel Religiusitas (X_1), Lingkungan sosial (X_2), dan kemudahan penggunaan (X_3) terhadap Perilaku Judi *Online* di Kota Tasikmalaya (Y). Maka untuk mengetahui uji koefisien korelasi tersebut tinggi, sedang atau rendah perlu diinterpretasikan terlebih dahulu mengenai nilai koefisien korelasi sederhana dan nilai koefisien korelasi berganda. Untuk pengujian hipotesis ini digunakan korelasi ganda menggunakan aplikasi SPSS.

2) Regresi berganda

Analisis regresi berganda merupakan alat yang digunakan untuk mengetahui pengaruh lebih dari satu variabel bebas terhadap satu variabel tak bebas.¹²⁸ Untuk menguji regresi berganda bersamaan dilakukan asumsi klasik karena variabel independenya lebih dari satu maka perlu diuji keindependean hasil uji regresi dari masing-masing variabel independen terhadap variabel dependenya dengan menggunakan SPSS.

¹²⁷ Siregar, *Statistik Parametrik...* hlm. 351.

¹²⁸ *Ibid.*, hlm.405.

3) Koefisien determinasi (R^2)

Koefisien determinasi adalah angka yang menyatakan atau digunakan untuk mengetahui kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh sebuah variabel atau lebih X (bebas) terhadap variabel Y (terikat).¹²⁹

4) Uji Simultan (Uji F)

Uji F digunakan untuk pengujian lebih dari dua sampel. Tujuannya untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikatnya.¹³⁰ Dasar pengambilan keputusan pada uji f ialah ketika nilai profitabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima. Sedangkan jika nilai profitabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak.¹³¹

H. Tempat dan Jadwal Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kota Tasikmalaya dengan sasaran masyarakat yang pernah atau sedang melakukan perjudian *online*.

¹²⁹ Siregar, *Statistik Parametrik...* hlm. 360.

¹³⁰ Santoso, *SPSS 20...* hlm.276.

¹³¹ *Ibid.*, hlm.281.

2. Waktu Penelitian

Tabel 3. 10 Waktu Penelitian

[illegible]