

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KECANDUAN
GAME ONLINE PADA REMAJA DI KECAMATAN SUNGAI
GERINGGING KABUPATEN PADANG PARIAMAN
MENGUNAKAN ANALISIS REGRESI LOGISTIK**

TUGAS AKHIR

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Ahli Madya



DWIZA HANDAYANI

14037007/2014

**PROGRAM STUDI STATISTIKA
JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

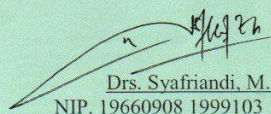
PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KECANDUAN
GAME ONLINE PADA REMAJA DI KECAMATAN SUNGAI
GERINGGING KABUPATEN PADANG PARIAMAN
MENGUNAKAN ANALISIS REGRESI LOGISTIK

Nama : Dwiza Handayani
NIM/Tahun Masuk : 14037007/2014
Program Studi : Statistika
Jurusan : Matematika
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 03 Agustus 2018

Disetujui oleh:
Pembimbing Akademik


Drs. Syafriandi, M.Si
NIP. 19660908 1999103 1 003

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN TUGAS AKHIR

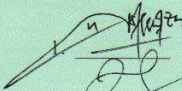
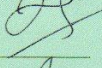
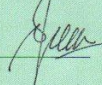
Nama : Dwiza Handayani
NIM/BP : 14037007/2014
Program Studi : Statistika
Jurusan : Matematika
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KECANDUAN
GAME ONLINE PADA REMAJA DI KECAMATAN SUNGAI
GERINGGING KABUPATEN PADANG PARIAMAN
MENGUNAKAN ANALISIS REGRESI LOGISTIK**

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Program Studi Statistika Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu
Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang**

Padang, 03 Agustus 2018

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Syafriandi, M.Si	
2. Anggota	: Dra. Nonong Amalita, M.Si	2. 
3. Anggota	: Dr. Dony Permana, M.Si	3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwiza Handayani
NIM/TM : 14037007/2014
Progran Studi : Statistika
Jurusan : Matematika
Fakultas : MIPA UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Tugas Akhir saya dengan judul **“Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* pada Remaja di Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman Menggunakan Analisis Regresi Logistik”** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam tradisi keilmuan. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,

Ketua Jurusan Matematika,



Muhammad Subhan, S.Si, M.Si
NIP.19630605 198703 2 002

Saya yang menyatakan,



Dwiza Handayani
NIM. 14037007/2014

ABSTRAK

Dwiza Handayani :Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* pada Remaja Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman Menggunakan Analisis Regresi Logistik.

Game Online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain. *Game online* sangat berkembang pesat pada akhir-akhir ini. Semakin lama permainannya semakin menyenangkan, mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Nyatanya perkembangan *game online* tidak hanya memberikan dampak positif, dampak negatif yang ditimbulkan akibat bermain *game online* yaitu salah satunya seperti kecanduan. Remaja yang kecanduan bermain *game online* dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja adalah faktor sarana, individu, keluarga, sosial, dan jenis *game online*. Oleh karena itu perlu dicari model regresi logistik yang mampu menggambarkan faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja di Kecamatan Sungai Geringging, serta menentukan nilai *odds ratio*-nya.

Jenis penelitian ini adalah penelitian terapan serta metode yang digunakan adalah analisis regresi logistik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja yang bermain *game online* di Kecamatan Sungai Geringging dan sampel berjumlah 96 orang yang diperoleh dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah kuesioner yang terdiri dari 13 item pernyataan untuk variabel terikat dan 21 item pernyataan untuk variabel bebas.

Penelitian ini menghasilkan sebuah model yang menggambarkan peluang kecanduan *game online* pada remaja beserta beberapa faktor yang mempengaruhinya, sebagai berikut:

$$\pi (X) = \frac{e^{-10,799 + 0,920 X_1 + 0,676 X_3 + 1,795 X_5}}{1 + e^{-10,799 + 0,920 X_1 + 0,676 X_3 + 1,795 X_5}}$$

Berdasarkan model tersebut, dapat diketahui bahwa faktor yang berpengaruh secara signifikan terhadap kecanduan *game online* pada remaja adalah sarana (X_1), keluarga (X_3) dan jenis *game online* (X_5). Nilai *odds ratio* untuk variabel sarana adalah sebesar 2,509, sementara untuk variabel keluarga adalah sebesar 1,966 dan untuk variabel jenis *game online* adalah sebesar 6,021.

Kata Kunci: Kecanduan *game online*, Nilai *Odds Ratio*, Analisis Regresi Logistik

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini yang berjudul **“Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* pada Remaja di Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman Menggunakan Analisis Regresi Logistik”** dapat terselesaikan dengan baik.

Penulisan tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Studi Statistika Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang. Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak yang bersifat membangun, dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi dapat diatasi. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafriandi, M.Si., pembimbing sekaligus penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan dan dorongan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Ibu Dra. Nonong Amalita, M.Si dan Bapak Dr. Dony Permana, S.Si, M.Si., dosen penguji.

3. Ibu Yenni Kurniawati, M.Si., Ketua Program Studi Statistika Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Muhammad Subhan, M.Si., Ketua Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang.
5. Bapak-bapak dan Ibu-ibu dosen Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang.
6. Serta semua pihak yang telah membantu pembuatan tugas akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bimbingan, bantuan, dan motivasi yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan yang terbaik dalam penulisan tugas akhir ini, namun penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan tugas akhir ini. Akhirnya, penulis berharap agar tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Padang, Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Pertanyaan Penelitian	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Pengertian Remaja	11
B. Masa Remaja	11
C. Pengertian <i>Game Online</i>	12
D. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	14
E. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecandua <i>Game Online</i> pada Remaja.....	16
F. Aspek-aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	21
G. Analisis Regresi Logistik	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Jenis dan Sumber Data.....	34
C. Populasi dan Sampel	34
D. Waktu dan Tempat Penelitian	37
E. Variabel Penelitian	37
F. Teknik Pengumpulan Data.....	39

G. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Deskripsi Data.....	48
B. Analisis Data	56
C. Pembahasan.....	63
BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Sampel	36
2. Kategori Variabel	39
3. Kisi-kisi Instrumen Variabel Terikat (Y)	40
4. Kisi-kisi Instrumen Variabel Bebas (X)	41
5. Kategori Pernyataan dengan Skala Likert untuk Variabel Bebas (X) ...	43
6. Kategori Pernyataan dengan Skala Likert untuk Variabel Terikat (Y) .	43
7. Skor Jawaban untuk Setiap Tingkat Kesetujuan	44
8. Kriteria Skor Reliabilitas	46
9. Distribusi Frekuensi Kecanduan <i>Game Online pada Remaja</i>	48
10. Variabel Sarana (X_1)	49
11. Variabel Individu (X_2)	50
12. Variabel Keluarga (X_3)	52
13. Variabel Sosial (X_4)	53
14. Variabel Jenis <i>Game Online</i>	54
15. Hasil dugaan Parameter Regresi Logistik Dengan Seluruh Variabel Bebas	56
16. Uji Kebaikan Model Penuh	57
17. Pengujian Signifikansi Parameter Regresi Logistik Dengan Seluruh Variabel Bebas	59
18. Uji Signifikansi Variabel Yang Direduksi Satu-Satu	60
19. Uji Kebaikan Model Reduksi	61
20. Hasil Analisis Regresi Logistik Reduksi	61
21. Nilai Odds Ratio Model Regresi Logistik	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kuesioner Penelitian	72
2. Lembar Validasi Kuesioner	77
3. Data Responden	80
4. Data Pengkategorian Variabel Terikat Y	83
5. Data Hasil Penelitian.....	86
6. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner.....	90
7. Data Penelitian	93
8. Hasil Output Analisis Regresi Logistik.....	96
9. Dokumentasi Penelitian	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kejelian untuk memilah dan memilih berbagai informasi yang diterima, salah satu kemajuan dari teknologi di era globalisasi ini yaitu internet. Berbagai informasi dapat diakses melalui internet secara bebas, tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah permainan atau lebih dikenal dengan istilah *game*. Permainan yang dahulu tradisional sekarang sudah beralih menjadi permainan elektronik. Permainan elektronik yang didukung sistem jaringan internet yaitu seperti *x-box*, *nitendo*, *playstation*, dan *game PC* dapat dimainkan di dalam ruangan, sehingga tanpa mengharuskan keluar rumah untuk memainkannya.

Menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2014, menyebutkan pengguna internet aktif tahun 2014 mencapai 88,1 juta pengguna atau sekitar 34,9% dari total populasi Indonesia. Data tersebut menunjukkan pada tahun 2014, pemain *game online* di Indonesia berkisar 8,7 juta orang atau sekitar 10,1% dari total pengguna (APJII, 2014). Berdasarkan hasil survei APJII pada tahun 2014 menunjukkan bahwa penduduk berusia 18-25 tahun (49%) mendominasi pengguna internet di Indonesia, sedangkan penduduk berusia 26-33 tahun (33,8%) berada pada posisi kedua. Mayoritas pengguna internet di wilayah Indonesia adalah pekerja dan wiraswasta yaitu mencapai 55% dari total pengguna, kemudian disusul mahasiswa dan ibu rumah tangga. Berdasarkan hasil

survei tersebut Indonesia menduduki urutan ke delapan di dunia untuk pengguna internet aktif.

Survei terbaru yang dirilis oleh APJII pada tahun 2016, menyebutkan pengguna internet aktif di Indonesia meningkat dibandingkan dengan tahun 2014 yaitu mencapai 132,7 juta pengguna atau sekitar 51,5% dari total populasi Indonesia. Data tersebut menunjukkan bahwa pada tahun 2016, pemain *game online* di Indonesia berkisar 11,7 juta orang atau sekitar 8,8% dari total pengguna (APJII, 2016). Berdasarkan hasil survei APJII pada tahun 2016 menunjukkan bahwa penduduk berusia 25-34 tahun (24,4%) mendominasi pengguna internet di Indonesia, kemudian disusul penduduk berusia 10-24 tahun (18,4%). Penetrasi pengguna internet Indonesia berdasarkan pekerjaan yang menduduki urutan pertama yaitu mahasiswa dengan persentase mencapai 89,7% dari total pengguna, kemudian disusul oleh pelajar mencapai 69,8% sedangkan di urutan terakhir yaitu ibu rumah tangga mencapai 25,3% dari total pengguna. Pulau Sumatera menduduki urutan kedua dari total populasi penduduk Indonesia dengan persentase 15,7% atau mencapai 20,7 juta orang dari total pengguna internet aktif.

Berdasarkan hasil survei tahun 2014 dan 2016 tersebut terlihat bahwa penggunaan internet di Indonesia berkembang dengan pesat, terjadi kenaikan sebesar 44,6 juta dalam waktu 2 tahun (2014-2016). Hal ini cukup penting untuk mendapat perhatian terkait munculnya potensi permasalahan bagi pengguna internet. Pengguna internet mayoritas merupakan penduduk berusia muda dan produktif. Horrigan (2002:14) mengklasifikasikan aktivitas-aktivitas yang dilakukan pengguna internet salah satunya adalah aktivitas kesenangan dan

hiburan. *Game online* sebagai salah satu *fun activities* dimainkan dengan menggunakan jaringan internet. Menurut Fikri (Kusumawati, 2017:89) biasanya jenis *game* yang dimainkan adalah *game* peperangan atau menyusun strategi.

Game online saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk dua orang saja untuk bermain *game*. Kemudian dengan berkembangnya zaman, komputer pada saat ini memiliki kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*). *Game online* sekarang sudah cukup mudah untuk dimainkan segala kalangan dan banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari.

Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer. *Game* dapat berupa konsol, *handheld*, bahkan *game* juga ada di telepon genggam. *Game online* juga difasilitasi oleh sosial media yang cukup ternama seperti *facebook*, *twitter*, atau pun *myspace*. *Game-game* tersebut dapat dimainkan apabila sudah memiliki akun pada jejaring sosial tersebut. *Game online* berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang. Kondisi tersebut selain membawa dampak positif, tentu saja membawa akibat negatif bagi remaja yang berstatus pelajar.

Dampak positif dari *game online* bagi pelajar adalah pergaulan siswa akan lebih mudah diawasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berpikir,

reflek berpikir dari siswa akan lebih cepat merespon. Sedangkan, dampak negatif dari *game online* bagi pelajar adalah siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, siswa akan mencuri curi waktu dan jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena main *game* (Masya dan Candra, 2016:155)

Menurut Brian dan Wiemer-hasting (2005:111), bahwa 88% pengguna internet adalah laki-laki dimana 44% adalah pelajar dengan lama waktu yang dihabiskan untuk bermain adalah 21-40 jam per minggu. Menurut Brian dan Wiemer-hasting (2005:111), potensi penggunaan *game online* secara berlebihan akan mengarah kepada kecanduan. Kecanduan atau adiksi adalah suatu gangguan yang bersifat berulang-ulang untuk memuaskan diri pada aktivitas tertentu (Soetjipto, 2007:84)

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain game). Berdasarkan hal tersebut terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari, dan bisa mengakibatkan kecanduan dengan intensitas yang sangat tinggi. Steward (Lee, 2011:208), menyatakan bahwa secara umum kecanduan *game* memiliki dampak negatif seperti kehilangan hubungan interpersonal, kegagalan mengatasi tanggung jawab, mengalami gangguan pada aspek kehidupan dan kesehatan yang buruk.

Menurut informasi dari MinangkabauNews (2017) “Akibat dari kecanduan bermain *game online*, dua remaja harus berurusan dengan pihak berwajib. Untuk mendapatkan uang agar terus bisa bermain *game online* di warnet, dua remaja yang putus sekolah tersebut nekat membongkar dan mencuri isi kamar rumah warga di daerah Kubu Rajo, Kecamatan Lima Kaum, Tanah Datar, Sumatera Barat.” Penemuan kasus tersebut membawa fakta bahwa fenomena kecanduan *game online* telah mengarah pada tindakan kriminalitas.

Gejala kecanduan *game online* meliputi bermain *game* hampir setiap hari dalam waktu yang lama, tidak bisa beristirahat atau menjadi *irritable* jika tidak sedang bermain *game*, mengorbankan hubungan sosial demi bermain *game*, keasyikkan dengan bermain *game*, kehilangan ketertarikan dengan aktivitas lain, menggunakan *game* sebagai tempat pelarian, dan terus menerus bermain *game* tanpa memperdulikan konsekuensinya. Kecanduan terhadap internet khususnya *game online* memberikan dampak negatif seperti kegagalan dalam pendidikan, permasalahan pertemanan dan keluarga.

Menurut Saputra (2016:6), faktor yang mempengaruhi remaja kecanduan *game online* yaitu *gender*, kondisi psikologis, dan jenis *game*. Jenis *game online* dapat mempengaruhi seseorang kecanduan *game online* karena permainan yang baru atau permainannya yang menantang. Hal ini menyebabkan pemain semakin sering termotivasi untuk memainkannya. Smart (Kusumawati, 2017:92), menyatakan bahwa salah satu faktor yang dapat menyebabkan anak mengalami kecanduan *game online* karena merasa kurang perhatian dari orang-orang terdekat termasuk orang tua. Menurut Yuniar (2008:181), faktor-faktor yang

mempengaruhi kecanduan *game online* yaitu penyediaan sarana internet, faktor individu, kelompok usia, dan alasan bermain.

Menurut Beranuy, Carbonell & Griffiths (2013:11), faktor yang mempengaruhi remaja kecanduan *game online* berawal dari faktor sosial, dimana remaja menemukan kesulitan dalam berkenalan dan menjalankan hubungan dengan orang lain dalam kehidupan nyata. Selain itu menurut Yanto (2001:10), remaja bermain *game online* dimana pada prosesnya seorang remaja dipengaruhi oleh faktor internal (dalam diri) remaja yang berangkat dari ketertarikan, penasaran, hobi, prestise dan faktor eksternal (dari luar) diri remaja seperti teman sebaya, media internet, majalah dan buku *game online*.

Kecamatan Sungai Geringging merupakan salah satu lingkungan yang mendominasi warung internet 24 jam yang tidak pernah sepi pengunjung, bahkan banyak sekali yang mengantri menunggu di depan warung internet hanya untuk bermain. Kecamatan Sungai Geringging yang mempunyai luas wilayah sekitar 99.35 km² dan terdiri dari 4 nagari yaitu Nagari Sungai Sirah Kuranji Hulu, Nagari Batu Gadang, Nagari Kuranji Hulu dan Nagari Malai III Koto. Berdasarkan 4 nagari tersebut, nagari Malai III Koto merupakan nagari yang memiliki warnet atau *game centre* paling banyak diantara ketiga nagari tersebut, yakni 3 warnet dan 3 *game centre*. Nagari Sungai Sirah Kuranji Hulu hanya memiliki 1 warnet, sedangkan nagari Kuranji Hulu dan Batu Gadang tidak memiliki warnet ataupun *game centre*. Warnet ini pada umumnya yang bermain adalah laki-laki, sedangkan wanita hanya beberapa orang saja. Data jumlah pengunjung di salah satu warnet berkisar 30 orang dalam sehari, dari data tersebut

yang mendominasi adalah laki-laki yaitu sebanyak 26 orang dan wanita adalah sebanyak 4 orang. Remaja-remaja tersebut sering ditemui bermain *game online* pada saat jam-jam sekolah. Saat melakukan wawancara dengan salah seorang penjaga warnet di Kecamatan Sungai Geringging pada tanggal 30 Desember 2017, penjaga warnet tersebut mengatakan bahwa warnetnya ramai dikunjungi pada saat jam sekolah. Menurut Candra (2012:15-19), *Game online* sering menjadi pemicu *drop out* sekolah, hal ini didukung oleh pernyataan salah seorang guru di SMP 01 Sungai Geringging pada tanggal 02 Januari 2018 yang mengatakan bahwa ada siswa yang tidak masuk sekolah dikarenakan bermain *game online* di warnet.

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat dilihat bahwa *game online* mengakibatkan kecanduan terhadap remaja. Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja, sehingga menimbulkan keraguan dalam menentukan penyebab terjadinya kecanduan *game online* tersebut. Untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja, maka dibentuklah sebuah model dari sebuah analisis yang dapat menerangkan keadaan tersebut. Analisis yang dapat membantu penerapan hubungan sebab dan akibat adalah analisis regresi, jika variabel terikat bersifat kategorik maka salah satu analisis yang digunakan adalah analisis regresi logistik.

Analisis regresi logistik merupakan salah satu metode regresi yang dapat digunakan untuk menggambarkan hubungan variabel terikat (Y) yang bersifat kategorik dengan satu atau lebih variabel bebas (X) yang bersifat kontinu, kategori atau kombinasi keduanya (Agresti, 2002:165). Analisis regresi logistik

dibagi menjadi dua, yaitu analisis regresi logistik biner dan analisis regresi logistik multinomial. Analisis regresi logistik biner adalah apabila variabel terikat Y memiliki dua kategori seperti puas atau tidak puas. Sedangkan analisis regresi logistik multinomial adalah apabila variabel terikat Y memiliki lebih dari dua kategori seperti sangat puas, puas, tidak puas, atau sangat tidak puas (Rusdi, 2004:221)

Pada penelitian ini, variabel terikat (Y) adalah kecanduan *game online* yang dibagi atas dua kategori yaitu: candu atau tidak candu, untuk candu diberi kategori 1 dan tidak candu diberi kategori 0 dengan satu atau lebih variabel bebas yang bersifat kontinu atau kategorik atau keduanya yaitu sarana internet (X_1), individu (X_2), keluarga (X_3), sosial (X_4), dan Jenis *game online* (X_5). Pada penelitian ini variabel terikat Y hanya memiliki dua kategori maka analisis regresi logistik yang cocok digunakan adalah analisis regresi logistik biner.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini diberi judul **“Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* pada Remaja di Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman Menggunakan Analisis Regresi Logistik”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang di bahas dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana model regresi logistik yang menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja di Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman?”

C. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana model regresi logistik yang menggambarkan faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja di Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman?
2. Faktor yang berpengaruh signifikan terhadap kecanduan *game online* pada remaja di Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman?
3. Berapa besar pengaruh dari faktor yang signifikan dalam mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja di Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui model regresi logistik yang menggambarkan faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja di Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman.
2. Mengetahui faktor yang berpengaruh signifikan terhadap kecanduan *game online* pada remaja di Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman.
3. Mengetahui besar pengaruh dari faktor yang signifikan dalam mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja di Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman.

E. Manfaat Penelitian

1. Menambah wawasan peneliti dan pembaca dalam proses penganalisisan menggunakan analisis regresi logistik.
2. Sebagai sarana penambah pengetahuan peneliti dan pembaca tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja
3. Sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian lanjutan tentang pengaruh kecanduan *game online* pada remaja.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Model terbaik regresi logistik biner untuk menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja di Kecamatan Sungai Geringging sebagai berikut:

$$\pi (X) = \frac{e^{-10,799 + 0,920 X_1 + 0,676 X_3 + 1,795 X_5}}{1 + e^{-10,799 + 0,920 X_1 + 0,676 X_3 + 1,795 X_5}}$$

dimana:

X_1 = Sarana

X_3 = Keluarga

X_5 = Jenis *Game Online*

2. Faktor yang berpengaruh terhadap kecanduan *game online* pada remaja di Kecamatan Sungai Geringging adalah sarana, keluarga, dan jenis *game online*.
3. Besar pengaruh dari faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja adalah:
 - a). Nilai *odds ratio* sarana adalah sebesar 2,509 ini dapat diartikan bahwa kecanduan *game online* pada remaja yang berkategori candu sebanyak 2,509 kali lebih besar, dibandingkan dengan yang tidak candu.
 - b). Nilai *odds ratio* untuk variabel keluarga adalah sebesar 1,966 ini berarti kecanduan *game online* pada remaja yang berkategori candu meningkat

sebanyak 1,966 kali lebih besar, dibandingkan dengan yang tidak candu.

- c). Nilai *odds ratio* untuk variabel jenis *game online* mempunyai nilai adalah sebesar 6,021 ini berarti kecanduan *game online* pada remaja yang berkategori candu sebesar 6,021 kali lebih besar dibandingkan dengan yang tidak candu.

B. Saran

Adapun saran-saran dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi orang tua, diharapkan agar orang tua lebih termotivasi untuk meningkatkan pengetahuan tentang pengaruh kecanduan *game online* pada remaja sehingga dapat mengetahui bahaya dari bermain *game online*.
2. Bagi remaja, diharapkan agar remaja memiliki keinginan untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* agar dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman remaja sehingga mengurangi kecanduan terhadap *game online*.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan bisa membahas lebih dalam mengenai pengaruh kecanduan *game online* pada remaja dengan menambah beberapa variabel lain dan jumlah responden yang lebih banyak agar diperoleh kesimpulan yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agresti, Allan. 2002. *Categorical Data Analysis*. New York: John Wiley and Sons.
- Aji, Candra Zebeh. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounabooks.
- APJII. (2014). *Google*. Dipetik Desember 01, 2017, dari <http://Asosiasi%20Penyelenggara%20Jasa%20Internet%20Indonesia.htm>
- APJII. (2016). *Google*. Dipetik Desember 01, 2017, dari <http://Asosiasi%20Penyelenggara%20Jasa%20Internet%20Indonesia.htm>
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-dasar Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek, ed, Rev IV*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Badudu dan Zain. 2005. *Pengertian Pengaruh Kecanduan Game Online pada Remaja*, tersedia: <http://dspace.widyatama.ac.id/bitstream/handle/10364/1037/bab2.apdf?sequence=41>
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M. D. (2013). A qualitative analysis of online gaming. *International Journal of Mental, 11*, 149-161.
- Brian, D., & Wiemer-Hastings, J. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Journal cyberpsychology and behavior, 8, 2*.
- Budiman, H. P. 2009. *Dunia Mewaspada Game Online, Indonesia Kapan?. Dalam Psikologi Plus (Majalah)*. Vol I Edisi Maret 2009 (39-43).
- Darajat, Z. 1982. *Pengertian Remaja*, tersedia: <http://ilmupsikologi.wordpress.com/2009/12/11/pengertian-remaja/>
- Gunarsa, SD, dan Gunarsa, YSD (1998). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.