

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERILAKU BERMAIN
GAME ONLINE PADA REMAJA DI KECAMATAN
KURANJI KOTA PADANG MENGGUNAKAN
ANALISIS REGRESI LOGISTIK**

TUGAS AKHIR

“Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Ahli Madya”



Oleh

**NURHAINAZILIL HUSNA
NIM. 58710/2010**

**PROGRAM STUDI STATISTIKA
JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PENGESAHAN LULUS UJIAN TUGAS AKHIR

Nama : Nurhainazilil Husna
Nim / TM : 58710 / 2010
Program Studi : Statistika (D3)
Jurusan : Matematika
Fakultas : MIPA

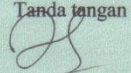
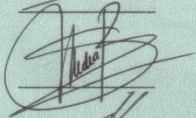

dengan judul:

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERILAKU BERMAIN
GAME ONLINE PADA REMAJA DI KECAMATAN KURANJI KOTA
PADANG MENGGUNAKAN ANALISIS REGRESI LOGISTIK**

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

Padang, 30 Juli 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda tangan
Ketua	: Dra. Hj. Nonong Amalita, M.Si	
Anggota	: Dra. Media Rosha, M.Si	
Anggota	: Dra. Hj. Fitriani Dwina, M.Ed	

ABSTRAK

Nurhainiazilil Husna :Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Bermain *Game Online* pada Remaja di Kecamatan Kuranji Kota Padang Menggunakan Analisis Regresi Logistik.

Game online adalah salah satu permainan yang banyak diminati oleh kalangan remaja saat ini. Pada dasarnya *game online* hanya merupakan sarana hiburan. Nyatanya perkembangan *game online* tidak hanya memberikan dampak positif, namun banyak dampak negatif yang timbul akibat bermain *game online* ini. Remaja yang bermain *game online* ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun faktor yang mempengaruhi remaja bermain *game online* adalah faktor sarana internet, faktor individu, faktor keluarga, faktor lingkungan sosial dan faktor dari *game online* itu sendiri. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui model regresi logistik tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* pada remaja dan mengetahui peluang dari faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* pada remaja.

Penelitian ini merupakan penelitian terapan dengan menggunakan analisis regresi logistik yang dapat menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* pada remaja. Data yang digunakan adalah data primer. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja di Kecamatan Kuranji Kota Padang. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 96 responden yang diperoleh dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.

Hasil penelitian dari faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* yang negatif pada remaja di Kecamatan Kuranji Kota Padang diperoleh bahwa nilai logit $g(x) = -7,550 + 0,546 X_1 + 0,906 X_2 + 0,860 X_5$ yang berarti bahwa faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* yang negatif bagi remaja ada tiga variabel yaitu X_1 , X_2 , dan X_5 . Dimana X_1 adalah variabel sarana, X_2 adalah variabel individu, dan X_5 adalah variabel *game online*. Adapun peluang dari faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* yang negatif pada remaja dilihat dari nilai odds rasio untuk variabel sarana adalah 1,726. Sedangkan variabel individu diperoleh nilai odds rasio 2,473, dan variabel *game online* diperoleh nilai odds rasio 2,363.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala berkat dan limpahan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “ Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Bermain *Game Online* pada Remaja di Kecamatan Kuranji Kota Padang Menggunakan Analisis Regresi Logistik”.

Penulisan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Statistika Jurusan Matematika FMIPA UNP. Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapat bantuan yang bersifat membangun. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Nonong Amalita, M.Si, Pembimbing sekaligus Penasehat Akademik dan Ketua Program Studi Statistika Jurusan Matematika FMIPA UNP yang telah memberikan bimbingan dan dorongan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Ibu Dra. Media Rosha, M.Si dan Ibu Dra. Hj. Fitriani Dwina, M.Ed, tim Penguji.
3. Ibu Dr. Armia, M.Pd, Ketua Jurusan Matematika FMIPA UNP.
4. Bapak Muhammad Subhan, S.Si, M.Si, Sekretaris Jurusan Matematika FMIPA UNP.
5. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Matematika FMIPA UNP.
6. Seluruh Staf Administrasi dan Staf Labor Komputer Matematika FMIPA UNP.

7. Ibu dan Bapak selaku pemilik usaha warnet dan *game centre* di Kecamatan Kuranji Kota Padang
8. Rekan-rekan seperjuangan statistika 2010 yang telah banyak membantu dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Semoga segala bimbingan, bantuan, dan motivasi yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa.

Penulis menyadari Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu segala kritikan dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi mencapai kesempurnaan Tugas Akhir ini. Akhir kata penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan pemikiran positif bagi setiap pembaca.

Padang, Juli 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah.....	6
C. Pertanyaan Penelitian	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II. KAJIAN TEORI	7
A. Pengertian Remaja.....	7
B. Masa Remaja	7
C. Pengertian Game Online	8
D. Pengertian Perilaku Bermain Game Online.....	9
E. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Bermain Game Online.....	10
F. Aspek Perilaku Bermain Game Online.....	12
G. Regresi Logistik.....	13
BAB III.METODE PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Populasi dan Sampel	23
C. Variabel Penelitian	26
D. Instrumen Penelitian.....	28
E. Pelaksanaan Penelitian.....	30

F. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV.HASIL DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penelitian	33
1. Deskripsi.....	33
2. Analisis Data	36
B. Pembahasan.....	43
BAB V. PENUTUP	46
A. Kesimpulan.....	46
B. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	50

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah sampel.....	25
2. Kategori variabel.....	27
3. Kisi-kisi instrumen perilaku bermain game online.....	28
4. Kisi-kisi instrumen variabel X	28
5. Jumlah dan persentase remaja yang bermain game online berdasarkan jenis kelamin	33
6. Jumlah dan persentase remaja yang bermain game online berdasarkan umur remaja	34
7. Jumlah dan persentase remaja yang bermain game online berdasarkan tingkat pendidikan	34
8. Jumlah dan persentase remaja yang bermain game online berdasarkan rata-rata waktu bermain perminggu	35
9. Hasil dugaan parameter regresi logistik.....	36
10. Uji signifikansi model penuh	37
11. Signifikansi parameter regresi logistik dengan Semua variabel bebas	38
12. Uji signifikansi variabel yang direduksi	39
13. Uji kebaikan model reduksi	40
14. Hasil analisis regresi logistik reduksi.....	41
15. Nilai deviansi	42
16. Nilai odds ratio model regresi logistik	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Validasi instrumen	50
2. Uji validitas dan reabilitas instrumen	53
3. Kuisisioner	61
4. Data hasil kuisisioner	66
5. Data pengkategorian variabel respons	70
6. Data penelitian.....	73
7. Print out analisis logistik	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia dalam hidupnya tidak terlepas dari permainan. Baik permainan tradisional, seperti lompat tali, petak umpet, gundu, maupun permainan modern yang berbasis teknologi, seperti *nitendo*, *playstation*, dan *game online*. Manusia bermain mulai dari kanak-kanak hingga dewasa bahkan sampai pada usia lanjut. Menurut Setiadi (dalam Sugiyatno, 2009:1) permainan merupakan model situasi kehidupan nyata yang permasalahannya disajikan secara sederhana. Fungsi dasar permainan adalah meningkatkan intensitas pengalaman manusia dengan cara yang relatif aman, tetapi tetap memberikan ketegangan dan kesenangan. Salah satu bentuk permainan masa kini adalah *game online*.

Soesilo (dalam Sugiyatno, 2009:18) menjelaskan *game online* sebagai salah satu permainan yang berbasis internet memungkinkan para pemain untuk melakukan kontak dengan pemain lainnya meskipun tidak dilakukan di tempat yang sama dengan menggunakan fasilitas *chatting* yang disediakan oleh *game online*. *Games* yang telah menjadi industri bernilai milyaran dollar kini diminati oleh berbagai kalangan, pria maupun wanita, anak-anak, remaja hingga dewasa.

Game online bagi kalangan remaja, pelajar tingkat pertama hingga menengah bahkan anak-anak bukanlah hal yang asing lagi di zaman sekarang ini. Banyak fakta yang kita jumpai, dengan survey ke warnet-warnet dan *game*

centre maka tampak kalangan remaja bahkan anak-anak yang sedang bermain *game online*. Bisnis warnet dan *game centre* yang menyediakan *game online* ini menjamur di kota-kota besar di Indonesia hingga pedesaan sehingga membuat para peminatnya lebih mudah untuk menjangkau *game online*.

Apabila kita melihat dan mencermati pengaruh positif dan negatif dari berkembangnya teknologi seperti sekarang, kita menemukan kesenjangan antara dampak positif dan negatif yang ada khususnya pada *game online*. Dalam kasus ini, mungkin akan lebih banyak menemukan dampak negatif bagi remaja yang terlalu banyak bermain *game online*. *Game online* sering menjadi pemicu permasalahan *drop out* sekolah, (Candra zebah aji, 2012). Dari wawancara dengan salah seorang guru di SMP 31 Padang mengatakan bahwa ada siswa yang tidak masuk sekolah dikarenakan asyik bermain *game online* di warnet. Begitupun, dengan seorang guru les mata pelajaran yang mengatakan bahwa disaat sedang belajar, siswanya sibuk membicarakan tentang *game online* yang pernah dimainkan.

Wawancara dengan salah seorang penjaga warnet di Kecamatan Kuranji mengatakan bahwa warnetnya ramai dikunjungi, terutama oleh kalangan remaja apalagi ketika ada *game* terbaru. Warnet ini pada umumnya yang bermain adalah laki-laki, sedangkan wanita hanya beberapa orang saja dan ada beberapa remaja yang bermain *game online* pada saat jam-jam sekolah.

Beberapa faktor yang mempengaruhi remaja bermain *game online* adalah berawal dari faktor lingkungan sekitarnya seperti ajakan teman-teman

dan faktor dari *game online* itu sendiri seperti tantangan, dan ceritanya yang menarik. Dalam setiap *game* akan ada tantangan, yang membuat pemainnya merasa tertantang sehingga pada akhirnya *gamer* akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari *game*. Faktor lain yang membuat remaja bermain *game online* adalah menghilangkan kebosanan dan mengisi waktu luang. Kebanyakan remaja lebih memilih untuk bermain *game online* dalam mengisi waktu luangnya dan menghilangkan kebosannya. Namun jika setiap mengisi waktu luang dilakukan dengan bermain *game online* maka akan membuat remaja menjadi kecanduan hingga tidak lepas dari *game online* tersebut.

Faktor keluarga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi remaja bermain *game online*. Kurangnya kontrol dari orang tua yang tidak dapat mengawasi kegiatan anaknya di luar, termasuk bermain *game online* di warnet atau pun *game centre*. Namun orang tua yang selalu menuntut dan mengawasi anaknya akan membuat anak tertutup kepada orang tuanya dibandingkan dengan lingkungan luarnya. Sehingga mereka lebih cenderung menghabiskan waktunya di *game centre* untuk bermain *game online*. Dalam Sugiyatno (2009:20) orang tua yang semula menyediakan sarana atau mengizinkan anaknya bermain karena ingin anak-anak tidak ketinggalan zaman. Namun pada akhirnya orangtua menyadari bahwa mereka tidak mampu mengontrol penggunaan komputer tersebut. Alih-alih menggunakan internet untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolahnya, banyak anak yang menggunakannya untuk bermain *game online*.

Remaja yang telah menemukan keasyikan di dalam bermain *game online*, maka semakin banyak waktu yang mereka habiskan di depan komputer dan tidak menghiraukan lagi kewajiban-kewajibannya, di antaranya seorang remaja tidak taat lagi kepada orang tua ataupun guru di sekolah, melalaikan waktu shalat, tidak mau membantu orang tua, tidak mengerjakan tugas, dan tidak disiplin karena asyiknya bermain internet dan terkadang mereka rela untuk tidak masuk sekolah (bolos) dan pergi bermain *game online*.

Jika pemain *game online* telah mencapai tingkat kecanduan maka akan memberikan dampak negatif. Baik secara psikologis, maupun biologis (segi kesehatan fisik). Menurut Januar (2006) bermain *game online* untuk jangka waktu tertentu akan berpengaruh pada kesehatan pemainnya, seperti sindrom pada tangan, merusak mata, dan merusak otak.

Game online dapat mengubah pola pergaulan para pemain, khususnya remaja. Pola pergaulan remaja yang memainkan dan memiliki kecenderungan yang tinggi dalam bermain *game online* tentunya akan sangat berbeda dengan remaja yang hanya sekedar bermain *game online*. Anak yang kecanduan *game online* akan betah berlama-lama berada di depan layar komputer dibandingkan bergaul dengan teman-temannya di kehidupan nyata. Remaja akan merasa cukup dengan teman-teman virtualnya yang ditemui di *game online* tersebut.

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. Menurut Yuniar (dalam Sugiyatno, 2009:37) faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* yaitu penyediaan sarana internet, faktor individu, kelompok usia, dan alasan bermain. Untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* pada remaja, maka perlu dibentuk suatu model. Model yang dapat membantu penerapan hubungan kausal (sebab-akibat) antara dua atau lebih peubah adalah model regresi.

Model regresi linear digunakan jika variabel terikat Y bertipe metrik dan variabel bebas X bertipe metrik atau non metrik, jika variabel terikat Y bertipe non metrik, maka salah satu model yang digunakan adalah model regresi logistik. Pada penelitian ini digunakan analisis regresi logistik binary, karena variabel terikatnya perilaku bermain *game online* pada remaja yaitu “positif” dan “negatif” bertipe non metrik. Sedangkan variabel bebasnya yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* yaitu faktor sarana internet, faktor individu, faktor keluarga, faktor sosial, dan faktor dari *game online*.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini diberi judul “**Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Bermain Game Online pada Remaja di Kecamatan Kuranji Kota Padang Menggunakan Analisis Regresi Logistik**”.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana model regresi logistik yang menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* pada remaja di Kecamatan Kuranji Kota Padang?”.

C. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana model regresi logistik yang menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* pada remaja?
2. Berapa peluang faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* pada remaja?

D. Tujuan Penelitian

1. Menentukan model regresi logistik yang menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* pada remaja.
2. Mengetahui peluang faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* pada remaja.

E. Manfaat Penelitian

1. Sebagai sarana penambah pengetahuan peneliti dan pembaca tentang analisis regresi logistik.
2. Sebagai sarana penambah pengetahuan peneliti dan pembaca tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* pada remaja.
3. Sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Model regresi logistik untuk menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* pada remaja di Kecamatan Kuranji adalah sebagai berikut.

$$\pi(x) = \frac{e^{-7,550+0,546X_1+0,906X_2+0,860X_5}}{1+e^{-7,550+0,546X_1+0,906X_2+0,860X_5}}$$

dengan nilai logit $\pi(x)$, yaitu:

$$g(x) = -7,550 + 0,546 X_1 + 0,906 X_2 + 0,860 X_5$$

dimana : X_1 = sarana

X_2 = individu

X_5 = *game online*

Dari model regresi logistik diatas diperoleh bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* yang negatif pada remaja di Kecamatan Kuranji Kota Padang adalah sarana, individu, dan *game online*.

2. Adapun peluang dari faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* yang negatif pada remaja dilihat dari nilai odds rasio untuk variabel sarana adalah 1,726. Sedangkan variabel individu diperoleh nilai odds rasio 2,473, dan variabel *game online* diperoleh nilai odds rasio 2,363.

B. Saran

1. Bagi remaja dan pembaca dapat menambah wawasan bahwa faktor yang paling mempengaruhi perilaku remaja dalam bermain *game online* adalah sarana, individu, dan faktor dari game online tersebut.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menerapkan regresi logistik pada kasus lain dengan memenuhi kriteria penggunaan regresi logistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agresti, Allan. 1990. *Categorical Data Analysis*. New York: John Wiley and Sons.
- Aji, Candra Zebeh. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta : Bounabooks.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-dasar penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azwar, Syaifuddin. 1998. *Sikap Manusia*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Budiman, H.P. 2009. Dunia Mewaspadaai Game Online, Indonesia Kapan?. *Dalam Psikologi Plus* (Majalah). Vol I Edisi Maret 2009 (39-43).
- Chaplin, J.P. 2006. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Hardi, P. 2004. *Waspadaai Kecanduan Internet*. www.harianglobal.com
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan*. Erlangga : Gelora Aksara Pratama.
- Hosmer, David. W, dan Stanley Lemeshow. 1989. *Applied Logistic Regression*. Canada : A Wiley Interscience Publication.
- Januar, M Iwan. 2006. *Game Mania* . Jakarta : Gema Insani.
- Kwan, T. 2000. *Game Online Makin Seru*. <http://www.sekolahindonesia.com>
- Walpole, Ronal E. 1982. *Pengantar Statistika*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Makridarkis, Spyros. 1999. *Metode dan Aplikasi Peramalan*. Jakarta : Binarupa Aksara.
- Monks, F.J, Knoers, A.M.P, dan Haditono, S.R. 1982. *Psikologi Perkembangan : Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta :Gadjah Mada University Press. (Cetakan Kesebelas).