

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MAHASISWA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG BERMAIN JUDI *ONLINE*
MENGUNAKAN ANALISIS FAKTOR**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar ahli madya



**Oleh
IGO WILANDA
NIM 17037020**

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III STATISTIKA
JURUSAN STATISTIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

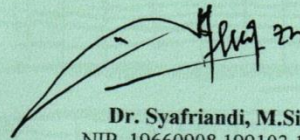
**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MAHASISWA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG BERMAIN JUDI *ONLINE*
MENGUNAKAN ANALISIS FAKTOR**

Nama : Igo Wilanda
NIM/Tahun Masuk : 17037020/2017
Program Studi : DIII Statistika
Jurusan : Statistika
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 17 Februari 2021

Disetujui oleh:

Pembimbing



Dr. Syafriandi, M.Si.
NIP. 19660908 199103 1 003

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN AKHIR

Nama : Igo Wilanda
NIM/TM : 17037020/2017
Program Studi : DIII Statistika
Jurusan : Statistika
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MAHASISWA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG BERMAIN JUDI *ONLINE*
MENGUNAKAN ANALISIS FAKTOR**

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

Padang, 17 Februari 2021

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

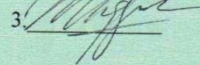
1. Ketua : Dr. Syafriandi, M.Si.

1. 

2. Anggota : Drs. Atus Amadi Putra, M.Si.

2. 

3. Anggota : Dra. Minora Longgom Nasution, M.Pd.

3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Igo Wilanda
NIM/TM : 17037020/2017
Program Studi : DIII Statistika
Jurusan : Statistika
Fakultas : MIPA UNP

Dengan ini menyatakan bahwa, Tugas akhir saya dengan judul "**Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Universitas Negeri Padang Bermain Judi Online Menggunakan Analisis Faktor**" 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.

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

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Statistika,



Dr. Dony Permana, M.Si.
NIP. 19750127 200604 1 001

Saya yang menyatakan,



Igo Wilanda
NIM. 17037020

ABSTRAK

Igo Wilanda : Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Universitas Negeri Padang Bermain Judi *Online* Menggunakan Analisis Faktor

Permainan judi *online* adalah perbuatan melanggar hukum dan norma Pancasila yang dilakukan dengan sengaja oleh masyarakat, dengan mempertaruhkan suatu nilai untuk mendapatkan keuntungan yang lebih besar. Cara memainkannya dilakukan secara *online* melalui laptop, komputer, atau *smartphone* yang secara langsung tersambung dengan jaringan internet. Perjudian *online* sudah masuk hampir ke semua kalangan termasuk mahasiswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang mahasiswa Universitas Negeri Padang ternyata mahasiswa Universitas Negeri Padang juga terlibat dalam judi *online*. Banyak faktor yang mempengaruhi mahasiswa bermain judi *online*, diantaranya adalah faktor psikologis, lingkungan pergaulan, ekonomi, situasional, keluarga, dan lain-lain. Oleh karena itu, perlu dicari faktor-faktor apa saja yang paling mempengaruhi mahasiswa bermain judi *online*. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan bentuk model analisis faktor yang sesuai untuk menerangkan faktor yang mempengaruhi mahasiswa Universitas Negeri Padang bermain judi *online* menggunakan analisis faktor, serta untuk mengetahui faktor dominan apa saja yang dapat mempengaruhi mahasiswa Universitas Negeri Padang bermain judi *online* menggunakan analisis faktor.

Jenis penelitian ini adalah penelitian survey. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Negeri Padang yang bermain judi *online* yang aktif pada semester Juli-Desember 2020. Sampel penelitian berjumlah 75 responden yang dipilih menggunakan teknik *snowball sampling*. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner *online* yang terdiri dari 15 pernyataan dengan skala Likert. Pada penelitian ini yang menjadi variabel yaitu psikologis (X1), lingkungan pergaulan (X2), Ekonomi (X3), jaminan (X4), keluarga (X5), situasional (X6).

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa terdapat tiga faktor yang mempengaruhi mahasiswa Universitas Negeri Padang bermain judi *online*, yaitu faktor 1 yang dicirikan oleh variabel psikologis dan ekonomi, faktor 2 yang dicirikan oleh variabel lingkungan pergaulan, faktor 3 yang dicirikan oleh variabel jaminan dan situasional.

Kata kunci: Perjudian *Online*, Analisis faktor, Penelitian survey.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbi ‘alamin segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul **“Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Universitas Negeri Padang Bermain Judi *Online* Menggunakan Analisis Faktor”**. Selanjutnya, shalawat beserta salam untuk nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan bagi seluruh umat.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberi saran, serta ide-idenya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan, yaitu:

1. Bapak Dr. Syafriandi, M.Si., pembimbing dan penasehat akademik.
2. Bapak Drs. Atus Amadi Putra, M.Si., Ibu Dra. Minora Longgom Nasution, M.Pd., penguji Tugas Akhir.
3. Bapak Dr. Dony Permana, M.Si., Ketua Jurusan Statistika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Dra. Nonong Amalita, M.Si., Sekretaris Jurusan Statistika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Dr. Dodi Vionanda, M.Si, Ph.D., Koordinator Program Studi DIII Statistika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang.
6. Bapak/Ibu dosen Jurusan Statistika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang.

7. Semua sahabat, teman dan rekan-rekan Statistika 2017 yang telah banyak membantu dan memberi dukungan kepada peneliti.

Semoga semua bimbingan, bantuan dan kerjasamanya dapat dibalas oleh Allah SWT sebagai amal ibadah.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan yang terbaik, namun peneliti menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini belum sempurna, karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang peneliti miliki. Untuk itu kepada pembaca diharapkan kritik dan saran untuk kesempurnaan Tugas akhir ini, Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca umumnya. Aamiin

Padang, Februari 2021

Igo Wilanda

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Penelitian.....	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Pertanyaan Penelitian.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KERANGKA TEORETIS	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Judi.....	8
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bermain Judi <i>Online</i>	11
3. Matriks.....	15
4. <i>Method of Successive Interval</i> (MSI).....	18
5. Analisis Faktor.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Jenis dan Sumber Data.....	28
1. Jenis Data.....	28
2. Sumber Data.....	28
C. Populasi dan Sampel.....	28
D. Prosedur Penelitian.....	29

1. Instrumen Penelitian.....	29
2. Variabel Penelitian.....	33
3. Struktur Data	34
E. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian	36
1. Deskripsi Data	36
2. Hasil Analisis Data	40
B. Pembahasan	48
BAB V PENUTUP.....	51
A. Kesimpulan.....	51
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Tabel

1. Kisi-Kisi Instrumen	30
2. Skor Skala Likert.....	31
3. Uji Reliabilitas	33
4. Struktur Data.....	34
5. Hasil Uji Barlett's Test.....	42
6. Hasil Uji KMO.....	42
7. Nilai <i>Anti Image Matrice</i>	43
8. Nilai <i>Anti Image Matrice</i> Tahap Kedua.....	44
9. Nilai Eigen dan Presentase Keberagaman Faktor	45
10. Hasil Bobot Faktor	46
11. Hasil Rotasi Bobot Faktor.....	46
12. Besar Keragaman Variabel(%) yang Diterangkan Masing-masing Faktor.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar

1. Presentase Jawaban Responden Berdasarkan Faktor Psikologis..... 36
2. Presentase Jawaban Responden Berdasarkan Faktor Lingkungan Pergaulan..... 37
3. Presentase Jawaban Responden Berdasarkan Faktor Ekonomi 38
4. Presentase Jawaban Responden Berdasarkan Faktor Jaminan..... 38
5. Presentase Jawaban Responden Berdasarkan Faktor Keluarga 39
6. Presentase Jawaban Responden Berdasarkan Faktor Situasional..... 40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Kuesioner Penelitian.....	56
2. Validasi Kuesioner	61
3. Tabulasi Data	63
4. Transformasi Data Menggunakan <i>Method of Succesive Interval</i>	66
5. Rata-rata Setiap Variabel	69
6. Matriks Data	72
7. Matriks Peragam	74
8. Matriks Korelasi.....	75
9. Nilai Eigen	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelanggaran terhadap norma dan nilai yang ada dalam masyarakat disebut dengan penyimpangan sosial atau dalam prespektif psikologi dikenal dengan patologi sosial (Burlian, 2016: 13). Menurut Kartono (2001: 1) patologi sosial adalah semua perilaku menyimpang yang tergolong dalam masalah sosial, yaitu perilaku yang mengandung unsur melanggar dan menyimpang terhadap nilai, norma, dan standar sosial tertentu. Salah satu patologi sosial adalah perjudian. Ketentuan umum Peraturan Pemerintahan Nomor 9 tahun 1981 tentang pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 menyatakan bahwa perjudian adalah perbuatan yang melanggar hukum dan moral Pancasila, serta membahayakan bagi kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara. Menurut Kartono (2001: 56) perjudian adalah upaya mempertaruhkan suatu nilai pada peristiwa-peristiwa seperti permainan, pertandingan, dan kejadian-kejadian yang belum pasti hasilnya. Sesuai dengan ulasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perjudian adalah perbuatan melanggar hukum dan moral Pancasila yang dilakukan dengan sengaja oleh masyarakat dengan mempertaruhkan suatu nilai untuk mendapatkan keuntungan yang lebih besar. Perjudian memang sangat marak terjadi di masyarakat karna banyaknya macam dan jenis perjudian yang bisa dimainkan oleh masyarakat itu sendiri.

Menurut Kartono (2001: 59) jenis perjudian yang sudah memasyarakat sejak dahulu yaitu seperti Togel (Toto gelap), SDSB (Sumbangan Dana Sosial Berhadiah), pakong (judi dua angka), sabung ayam, judi panjang, judi kartu (poker, remi, geplek, domino), judi aduan, dan judi pertandingan olahraga (sepak bola, bulu tangkis, basket, dan lain-lain). Jika diperhatikan perjudian yang berkembang dimasyarakat bisa dibedakan berdasarkan alat/sarananya, yaitu ada yang menggunakan hewan, kartu, mesin ketangkasan, dan berbagai jenis permainan olahraga. Namun pada zaman modern dengan perkembangan teknologi yang memudahkan masyarakat dalam aspek kehidupan pada saat ini memungkinkan dalam dunia perjudian juga mengalami kemajuan dengan cara yang lebih mudah dan praktis.

Segala aspek kehidupan masyarakat sangat berpengaruh terhadap adanya perkembangan teknologi, tidak dapat dipungkiri bahwa segala aktivitas kehidupan manusia yang keterbatasan dengan jarak dapat dikesampingkan dengan semakin berkembangnya teknologi pada zaman modern saat ini. Menurut Roger (2015: 25) Modernisasi adalah proses dimana individu berubah dari cara hidup tradisional menuju gaya hidup yang lebih kompleks dan maju secara teologis mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi hadir untuk memudahkan hampir disemua aktivitas manusia, dimulai dari aktivitas ekonomi, sosial dan juga budaya. Sebagai pengguna internet aktif, kita dapat menemukan sebuah fenomena bahwa internet tidak hanya digunakan sebagai media yang memudahkan manusia melakukan kegiatan saja, akan tetapi juga terdapat beberapa pihak yang menggunakan internet dengan cara yang berbeda, selain dapat melakukan hal-hal positif, pengguna juga dapat

terjerumus pada hal-hal yang negatif seperti, menonton porno, penipuan, penculikan, pemalsuan dan bahkan perjudian juga dapat dilakukan secara *online*. Penyedia jasa judi *online* memberikan kemudahan bagi para penjudi untuk melakukan transaksi judi, permainan ini memang memberikan kemungkinan keuntungan yang cukup besar serta sangat praktis untuk dilakukan.

Judi *online* adalah permainan dengan banyak hal baru dan bervariasi serta cara melakukan perjudian *online* bisa melalui *handphone*, laptop, dan komputer yang secara langsung tersambung pada jaringan internet (Griffiths, 2003: 15). Penelitian yang dilakukan oleh McBride (2009) menjelaskan bahwa tingkat perjudian di internet mengalami peningkatan, diambil dari sampel penjudi mulai dari tahun 2001 sebesar 6,7% hingga tahun 2006 sebesar 36,5%, mengatakan bahwa lebih menyukai judi *online* karena mereka sebelumnya sudah mencoba berbagai macam bentuk judi tradisional. Smeaton (2014) menjelaskan bahwa dari 30 situs judi *online* yang dikunjungi 25 diantaranya menerapkan batasan usia yaitu pada batas 17 tahun atau lebih. Batasan umur tersebut merupakan dari kalangan mahasiswa dan tenaga kerja, bahkan beberapa pelajar juga termasuk kategori tersebut.

Perjudian *online* telah merasuk ke hampir semua kalangan termasuk mahasiswa. Hal ini terlihat dari banyaknya mahasiswa yang mengikuti baik yang hanya sekedar ikut-ikutan atau sudah menjadi gaya mahasiswa itu sendiri. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada mahasiswa Universitas Negeri Padang pada tanggal 27 sampai 30 September 2020 ternyata terdapat 25 orang yang terlibat dalam permainan judi *online*. Dari hasil wawancara didapatkan beberapa faktor penyebab mahasiswa yang

diwawancarai tersebut bermain judi *online* diantaranya adanya waktu luang di sela-sela perkuliahan, kurangnya perhatian dari orang tua, diajak oleh teman dekat, tertarik akan keuntungan dari bermain judi *online*, sudah merasa kecanduan terhadap judi *online*, kurangnya uang jajan yang diberikan orang tua, serta menyukai tantangan dan ketegangan saat bermain judi *online*.

Menurut Kiswan (2015) faktor-faktor penyebab terjadinya judi *online* dikalangan mahasiswa adalah faktor lingkungan pergaulan, faktor ekonomi, faktor hobi, dan faktor kesempatan. Faktor-faktor pendorong mahasiswa untuk bermain judi *online* adalah faktor longgarnya kontrol orang tua, faktor keuntungan, faktor situasional, faktor keinginan mencoba, faktor persepsi tentang peluang kemenangan, faktor tentang keterampilan, dan faktor menambah ketegangan atau keseruan (Nugraha, 2017). Menurut Ikhsan (2015) faktor-faktor penyebab terjadinya perjudian *online* yang dilakukan oleh mahasiswa adalah kemudahan mengakses situs-situs perjudian *online*, rasa iseng dan ikut-ikutan teman, lingkungan yang memberikan kesempatan, serta masih kurangnya pengawasan yang dilakukan oleh aparat penegak hukum. Menurut Septyan (2018) faktor yang melatar belakangi mahasiswa terlibat dalam judi *online* terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal terdiri dari memiliki keyakinan bahwa berjudi adalah hal yang wajar, rasa ingin tahu dan keinginan untuk mencoba, keyakinan yang kuat akan memenangkan taruhan, memiliki pengetahuan yang handal dalam perjudian. Faktor eksternal terdiri dari hadiah yang menguntungkan, lemahnya kontrol dan pengawasan keluarga,

lingkungan pergaulan di kos-kosan, iklan judi yang muncul saat medownload film di internet, layanan konsumen dan penawaran menarik dari situs-situs judi *online*.

Berdasarkan uraian diatas, faktor-faktor yang diteliti pada penelitian ini adalah faktor psikologis, faktor lingkungan pergaulan, faktor ekonomi, faktor jaminan, faktor keluarga, dan faktor situasional. Banyak faktor yang mempengaruhi mahasiswa terlibat judi *online*, sehingga diperlukan suatu analisis untuk mengetahui faktor-faktor yang dominan terhadap perilaku judi *online* tersebut. Salah satu analisis yang dapat digunakan adalah analisis faktor. Analisis faktor adalah metode statistika multivariate yang mencoba menerangkan hubungan antar sejumlah faktor yang saling betergantungan antara satu dengan yang lain, sehingga bisa dibuat satu atau lebih kumpulan faktor yang lebih sedikit dari jumlah faktor awal tetapi bisa menyerap sebagian besar informasi yang terkandung dalam variabel asli.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka dilakukan penelitian yang berjudul **“Faktor-faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Universitas Negeri Padang Bermain Judi *Online* Menggunakan Analisis Faktor”**.

B. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, batasan masalah pada penelitian ini difokuskan pada faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa Universitas Negeri Padang bermain judi *online*, yaitu psikologis, lingkungan pergaulan, ekonomi, jaminan, keluarga, dan situasional.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batas permasalahan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi mahasiswa Universitas Negeri Padang bermain judi *online* menggunakan analisis faktor?

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang maka pertanyaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana model faktor yang menerangkan faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa Universitas Negeri Padang bermain judi *online* menggunakan analisis faktor?
2. Faktor dominan apa saja yang dapat mempengaruhi mahasiswa Universitas Negeri Padang bermain judi *online* menggunakan analisis faktor?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menentukan model faktor yang menerangkan faktor yang mempengaruhi mahasiswa Universitas Negeri Padang bermain judi *online* menggunakan analisis faktor.
2. Untuk mengetahui faktor dominan apa saja yang dapat mempengaruhi mahasiswa Universitas Negeri Padang bermain judi *online* menggunakan analisis faktor.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi peneliti, sebagai pengetahuan mengenai faktor yang mempengaruhi mahasiswa Universitas Negeri Padang bermain judi *online*. Serta menambah wawasan tentang analisis faktor.
2. Bagi mahasiswa, untuk memberikan informasi dan pengetahuan kepada mahasiswa mengenai tentang faktor yang mempengaruhi mahasiswa Universitas Negeri Padang bermain judi *online*.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai faktor yang mempengaruhi mahasiswa Universitas Negeri Padang bermain judi *online* dan dapat menjadi referensi dalam melakukan penelitian serupa.
4. Bagi Universitas, diharapkan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat tindakan tegas dari pihak universitas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa Universitas Negeri Padang bermain judi *online* dengan tujuan agar perilaku judi *online* tidak lagi terajadi pada mahasiswa Universitas Negeri Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Model faktor yang dihasilkan untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa Universitas Negeri Padang bermain judi *online* adalah:

$$X_1 = 0,688F_1 + 0,412F_2 + 0,185F_3$$

$$X_2 = 0,096F_1 + 0,909F_2 + 0,103F_3$$

$$X_3 = 0,891F_1 - 0,042F_2 + 0,167F_3$$

$$X_4 = 0,237F_1 + 0,031F_2 + 0,888F_3$$

$$X_6 = 0,099F_1 + 0,500F_2 + 0,620F_3$$

2. Terdapat tiga faktor yang mempengaruhi mahasiswa Universitas Negeri Padang bermain judi *online* yaitu Faktor 1 (F1), yang dicirikan oleh variabel psikologis dan variabel ekonomi. Faktor 2 (F2) yang dicirikan oleh variabel lingkungan pergaulan. Faktor 3 (F3) yang dicirikan oleh variabel jaminan dan situasional.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa hal yang dapat dijadikan saran, yaitu:

1. Diharapkan Universitas Negeri Padang memberikan penyuluhan bagi mahasiswa mengenai dampak dan bahaya dari judi *online* agar mahasiswa Universitas Negeri Padang tidak melakukan permainan tersebut.
2. Dalam penelitian ini, peneliti juga menyarankan kepada mahasiswa Universitas Negeri Padang agar selalu berpikiran positif dan mengisi waktu untuk kegiatan yang positif agar terhindar dari perjudian *online* serta lebih berhati-hati dalam pergaulan karena merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi mahasiswa bermain judi *online* adalah lingkungan pergaulan. Serta sebisa bisa mungkin untuk tidak terjerumus pada permainan judi *online* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. 1994. *Sosiologi Skematika, Teori dan Terapan*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Ahmadi, A. 2001. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Ed Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. 2009. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya (Edisi ke-2)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offiset.
- Babin, Zikmund. 2013. *Menjelajahi Riset Pemasaran Exploring Marketing Research Edisi 10 buku 2*. Jakarta: Salemba Empat.
- Barnes. A. 2008. Internet Gambling: An *Online* Empirical Study. *Int J Ment Addiction*, 6:194-204.
- Burlian, P. 2016. *Patologi Sosial*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Chaplin, J. 2006. *Kamus lengkap Psikologi (Penerjemah Kartini Kartono)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Consuelo, G. Selvilla dkk. 1993. *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Griffiths, M. 2003. *Internet Gambling and Gaming Addictions in Adolescence*. Leicester : British Psychological Society.
- Gaspersz, Vincent. 1992. *Teknik Analisis Dalam Ppercobaan 2*. Tarsito Bandung: Bandung.
- Hair, et al. 2010. *Multivariate Data Analysis Seventh Edition*. Pearson Prentice Hall.
- Ikhsan, M. 2015. *Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian Online Melalui Media Internet yang Dilakukan oleh Mahasiswa di Kota Pontianak Ditinjau dari Sudut Kriminologi*. Universitas Tanjungpura : Pontianak.
- Jhonson, A Richard & Wichern W. Dean. 1998. *Applied Multivariate Statistical Analisis 2nd Edition*. Prentice Hall International. New Jersey.
- Kartono, K. 2001. *Patologi Sosial*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Kiswan, 2015. *Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Judi Online Dikalangan Mahasiswa Universitas Tanjungpura*. Universitas Tanjungpura : Pontianak.