

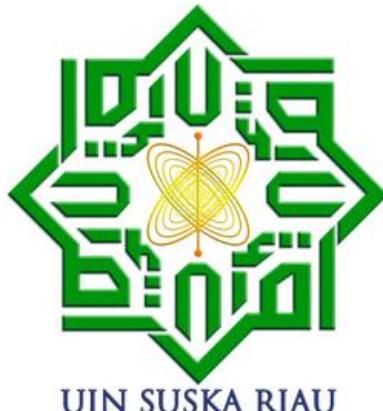


UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Untuk Melengkapi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh:

KELVIN SAHIDA

NIM. 12040214748

PROGRAM STUDI STRATA 1 (S1)

BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

2025



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI**

Setelah melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap penulis skripsi saudara:

Nama : Kelvin Sahida

Nim : 12040214748

Judul Skripsi : Pengaruh Judi Online Terhadap Keschatan Mental Pada Remaja Di RW 05

RT 19 Desa Bangun Jaya Kecamatan Tambusai Utara Kabupaten Rokan Hulu

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos.).

Harapan kami semoga dalam waktu dekat, yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatiannya kami ucapan terima kasih.

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Bimbingan Konseling Islam

Zulamri, S.Ag, M.A  
NIP. 19740702 200801 1 009

Dosen Pembimbing

Dr. Yasril Yazid, MIS  
NIP. 19720429 200501 1 004



UIN SUSKA RIAU

© Ha



UIN SUSKA RIAU

**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
كلية الدعوة والاتصال  
FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION**

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051  
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

**PENGESAHAN UJIAN MUNAQSAH**

Yang bertandatangan dibawah ini adalah Penguji pada Ujian Munaqayah Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini :

Nama : Kelvin Sahida  
NIM : 12040214748  
Judul Skripsi : Pengaruh judi online terhadap kesehatan mental pada remaja di RT 19 RW 05 desa bangun jaya kecamatan tambusai utara kabupaten rokan hulu

Telah dimunaqasyahkan pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah Dan Komunikasi  
pada :  
Hari : Kamis  
Tanggal : 3 Juli 2025

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Bimbingan Konseling Islam di Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 7 Juli 2025  
Dekan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi

  
Prof. Dr. Masduki, M.Ag  
NIP. 19710612 199803 1 003

Tim Penguji

Sekretaris/Penguji II

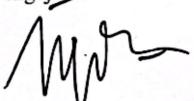
Ketua/ Penguji I



Dr. H. Arwan, M.Ag  
NIP. 19660225 199303 1 002

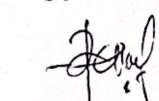
Siti Hazar Sitorus, S.Sos.I, M.A  
NIP. 19920112 202012 2 021

Penguji III



Dr. H. Miftahuddin, S.Ag., M.Ag  
NIP. 19750511 200312 1 003

Penguji IV



Reizki Maharani, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19930522 202012 2 020

arif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hε

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PERNYATAAN ORISINALITAS**

**Nama : Kelvin Sahida**

**NIM : 12040214748**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini yang berjudul **Pengaruh Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Pada Remaja Di RW 05 RT 19 Desa Bangun Jaya Kecamatan Tambusai Utara Kabupaten Rokan Hulu** adalah benar karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi ini diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan Skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Pekanbaru, 24 Juni 2025  
Yang membuat pernyataan



**Kelvin Sahida**  
NIM. 12040214748

**UIN SUSKA RIAU**



UIN SUSKA RIAU

© Hak



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
كلية الدعوة والاتصال  
FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION  
Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051  
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-Indo.net.id

#### PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Dosen Pengaji Pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Kelvin Sahida  
NIM : 12040214748  
Judul : Pengaruh Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Pada Remaja di RW 05 RT 19 Desa Bangun Jaya Kecamatan Tambusai Utara Kabupaten Rokan Hulu

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 21 November 2024

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Bimbingan Konseling Islam (BKI) di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 21 November 2024

**Pengaji Seminar Proposal,**

Pengaji I,

  
**Nurjanis, S.Ag, M.A.**

NIP. 196909272009012003

Pengaji II,

  
**Dra. Silawati, M.Pd**

NIP. 196909021995032001

UIN SUSKA RIAU  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Ha

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nomor : Nota Dinas  
Lampiran : 4 (eksemplar)  
Hal : Pengajuan Ujian Skripsi. **Kelvin Sahida**  
Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Suska Riau  
Pekanbaru

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan atau perubahan seperlunya guna kesempurnaan skripsi ini, maka kami sebagai pembimbing skripsi saudara (**Kelvin Sahida**) NIM. (12040214748) dengan judul "**Pengaruh Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Pada Remaja Di RW 05 RT 19 Desa Bangun Jaya Kecamatan Tambusai Utara Kabupaten Rokan Hulu**" telah dapat

diajukan untuk mengikuti ujian munaqasyah guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Harapan kami semoga dalam waktu dekat, yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian Surat Pengajuan ini kami buat, atas perhatian dan kesediaan Bapak diucapkan terima kasih,

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Bimbingan Konseling Islam

  
**Zulamri, S.Ag, M.A**  
NIP. 19740702 200801 1 009

Dosen Pembimbing

  
**Dr. Yasril Yazid, MIS**  
NIP. 19720429 200501 1 004

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ABSTRAK**

Nama : Kelvin Sahida

Prodi : S1 Bimbingan Konseling Islam

Judul : Pengaruh Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Pada Remaja di RT 19 RW 05 Desa Bangun Jaya Kecamatan Tambusai Utara Kabupaten Rokan Hulu

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh judi online terhadap kesehatan mental remaja di RT 19 RW 05 Desa Bangun Jaya Kecamatan Tambusai Utara Kabupaten Rokan Hulu. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan purposive sampling, dengan melibatkan 58 remaja sebagai responden penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara judi online terhadap kesehatan mental remaja. Hal ini dibuktikan melalui persamaan regresi linier sederhana  $Y = 21.914 + 0.204 X$  dimana nilai konstanta 21.914 menunjukkan tingkat kesehatan mental remaja dalam kondisi tanpa pengaruh judi online, sedangkan koefisien regresi 0.204 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu satuan judi online akan meningkatkan nilai kesehatan mental sebesar 0.204 satuan. Nilai R square sebesar 0.774 menunjukkan bahwa 77.4% kesehatan mental dipengaruhi oleh faktor judi online sedangkan sisanya 22.6% dipengaruhi oleh faktor lain. Uji t hitung sebesar 2.121 dengan nilai signifikan 0.000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05. Hal ini membuktikan bahwa judi online memiliki pengaruh nyata dan signifikan terhadap kesehatan mental remaja. Penelitian ini menggaris bawahi pentingnya pengawasan aktivitas online remaja oleh orang tua dan pihak terkait untuk mencegah dampak negatif terhadap kesehatan mental mereka.

**Kata Kunci:** Judi Online, Kesehatan Mental

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ABSTRACT****Name**

: Kelvin Sahida

**Department**

: Undergraduate Islamic Counseling Guidance

**Title**: *The Effect Of Online Gambling on Mental Health of Teens in RW 05 RT 19 Bangun Jaya Village, North Tambusai District, Rokan Hulu Regency*

*This study aims to analyze the effect of online gambling on the mental health of adolescents in RT 19 RW 05 Bangun Jaya Village, North Tambusai District, Rokan Hulu Regency. The study used a quantitative approach with a survey method. The sampling involved 58 adolescents as respondents. Data analysis was carried out using simple linear regression. The results of the study indicate that there is a significant influence between online gambling on adolescent mental health. This is evidenced by a simple linear regression equation  $Y = 21.914 + 0.204 X$  where the constant value of 21.914 indicates the level of adolescent mental health in conditions without the influence of online gambling, while the regression coefficient of 0.204 indicates that every one unit increase in online gambling will increase the mental health value by 0.204 units. The R square value of 0.774 indicates that 77.4% of mental health is influenced by online gambling factors while the remaining 22.6% is influenced by other factors. The t-test of 2.121 with a significant value of 0.000 is smaller than the significance level of 0.05. This proves that online gambling has a real and significant influence on adolescent mental health. This study underlines the importance of monitoring adolescent online activities by parents and related parties to prevent negative impacts on their mental health.*

**Keywords:** *Online Gambling, Mental Health*

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KATA PENGANTAR*****Assalammualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh***

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana pada prodi S1 Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof.Dr.Hj Leny Nofianti MS, SE,M.Si, Ak, CA. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta Prof.Dr. Hj Helmiati, M.Ag. Selaku Wakil Rektor 1. Prof. Dr. H Mas'ud Zein, M.Pd. Selaku Wakil Rektor II. Dan Prof. Edi Irwan, S.Pt., M.Sc, Ph.D Selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Prof.DR. Masduki, M.Ag Selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Zulamri, S.Ag., M.A Selaku Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Islam, dan Rosmita, S.Ag., M.Ag Selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, serta Dr. Azni, , M.Ag.
4. Dr. Yasril Yazid, MIS selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu , tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen dan Staff pengajar yang berada di Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis. Serta seluruh Civitas Akademika Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang telah membantu penulis selama proses perkuliahan.
6. Teristimewa penulis ucapan terimakasih kepada kedua orang tua tercinta penulis yakni, Ayahanda Tri Winarno dan Ibunda Sri Puji Lestari yang telah menjadi orang tua terhebat yang selalu menjadi garda terdepan untuk anaknya. Terimakasih atas setiap tetes keringat dalam setiap langkah pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan untuk memberikan kasih sayang yang tulus, motivasi, serta dukungan dan mendoakan penulis dalam keadaan apapun agar penulis mampu bertahan untuk melangkah setapak demi setapak dalam meraih mimpi di masa depan. Terimakasih untuk



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

selalu di sisi penulis dan menjadi alasan bagi penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini hingga memperoleh gelar Sarjana Sosial.

7. Ucapan terimakasih untuk adik tersayang yakni Pricilia Helen Aulia. Terimakasih untuk selalu ada menemani, memberikan dukungan dan semangat dimomen-momen tersulit bagi penulis.
8. Ucapan terimakasih untuk Wahyu yang telah bersama penulis selama penyusunan dan penggerjaan skripsi dalam kondisi apapun. Terimakasih ikut serta mendoakan, memberikan semangat, menemani, dan memotivasi penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
9. Serta ucapan terimakasih untuk Annisa Syahrani Putri, S.E yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian serta mengkoordinasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
10. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata saya berharap semoga Allah SWT berkenan membala segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Pekanbaru, 31 Mei 2025  
Penulis

**Kelvin Sahida**  
**NIM. 12040214748**



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b>	ii
<b>ABSTRACT</b>	iii
<b>KATA PENGANTAR</b>	iv
<b>DAFTAR ISI</b>	vi
<b>DAFTAR TABEL</b>	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Penegasan Istilah	4
1.3 Identifikasi Masalah	5
1.4 Batasan Penelitian	5
1.5 Rumusan Masalah	5
1.6 Tujuan Penelitian	5
1.7 Kegunaan Penelitian	5
1.8 Sistematika Penulisan	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	8
2.1 Kajian Terdahulu	8
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 Kesehatan Mental	11
2.2.2 Pandangan Islam Terhadap Kesehatan Mental	13
2.2.3 Judi Online	14
2.2.4 Pandangan Islam Terhadap Judi Online	17
2.2.5 Remaja	17
2.2.6 Pandangan Islam Terhadap Remaja	19
2.3 Konsep Operasional	20
2.4 Kerangka Pemikiran	23
2.5 Hipotesis Penelitian	23
<b>BAB III Metode Penelitian</b>	24
3.1 Desain Penelitian	24
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	24
3.3 Populasi dan Sampel	24
1) Populasi	24
2) Sampel	24
3.4 Teknik Pengumpulan	24
3.5 Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian	25
3.6 Teknik Analisis Data	25

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<b>BAB IV GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN</b> .....	27
4.1 Sejarah dan Perkembangan Desa Bangun Jaya.....	27
4.2 Letak Wilayah dan Kondisi Geografis Desa Bangun Jaya .....	27
4.3 Visi dan Misi Desa Bangun Jaya .....	28
4.4 Jumlah Penduduk Bersadarkan Jenis Kelamin .....	28
4.5 Jumlah Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan .....	29
4.6 Kondisi Perekonomian Desa Bangun Jaya .....	29
4.7 Struktur Pemerintahan Desa Bangun Jaya .....	30
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	31
5.1 Hasil Penelitian .....	31
5.2 Pembahasan.....	44
<b>BAB VI PENUTUP</b> .....	46
6.1 Kesimpulan .....	46
6.2 Implikasi Penelitian.....	46
6.3 Keterbatasan Penelitian.....	46
6.4 Saran.....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	48

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Kajian Terdahulu .....	8
Tabel 2.3 Konsep Operasional Variabel .....	21
Tabel 4.1 Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin .....	28
Tabel 4.2 Jumlah Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan .....	29
Tabel 4.3 Profesi Masyarakat Desa Bangun Jaya .....	29
Tabel 5.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	31
Tabel 5.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Status .....	32
Tabel 5.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Dalam Bermain .....	32
Tabel 5.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendapatan Mandiri .....	33
Tabel 5.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur .....	33
Tabel 5.6 Interval Rata-rata Variabel Berdasarkan Kategori .....	34
Tabel 5.7 Deskripsi Tanggapan Responden Mengenai Judi Online (X) .....	35
Tabel 5.8 Deskripsi Tanggapan Responden Mengenai Kesehatan Mental (Y) .....	37
Tabel 5.9 Hasil Uji Validitas Judi Online (X) .....	41
Tabel 5.10 Hasil Uji Validitas Kesehatan Mental (Y) .....	41
Tabel 5.11 Hasil Uji Reliabilitas .....	42
Tabel 5.12 Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana .....	43
Tabel 5.13 Hasil Uji Koefisien Determinasi .....	43



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir .....	23
Gambar 4.1 Struktur Pemerintah Desa Bangun Jaya .....	30



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kesehatan mental adalah pengetahuan dan perbuatan yang bertujuan untuk mengembangkan dan memanfaatkan potensi bakat, dan pembawaan yang ada semaksimal mungkin, sehingga membawa kepada kebahagiaan diri dan orang lain, serta terhindar dari gangguan dan penyakit jiwa (Nihaya, 2014). Kesehatan mental merupakan suatu aspek sebagai suatu proses yang dapat menjadikan individu itu negative atau positif. Seperti baik atau buruk terhadap kesehatan mental. Diantara yang berkaitan dengan sehat mental adalah kondisi pikiran dimana pikiran itu dapat menjadi pengaruh terhadap rasa yang dirasakan setiap individu. Kesehatan mental dapat menjadi tameng bagi dirinya serta masyarakat karena berkaitan dengan bagaimana dirinya dapat menyesuaikan dengan lingkungannya (Fakhriyani, 2021).

Adanya konsep diri terhadap pengaruh Kesehatan mental maka dalam hal ini dapat menjadikan sebuah edukasi tentang pentingnya menjaga Kesehatan jiwa melalui konsep diri yang dimiliki setiap individu. Konsep diri itu merupakan salah satu hal terpenting yang mudah dipahami dalam kehidupan seseorang. Desmita menyatakan jika konsep diri adalah sikap yang dimiliki individu yang mencakup keyakinan, pandangan dan penilaian terhadap orang lain atas dasar dirinya sendiri. Motivasi dan minat merupakan suatu hal yang dapat merubah energi positif untuk mencapai reaksi dalam mencapai masa depannya. Siswa yang bermain game memiliki konsep diri yang cukup keras. Karena pandangan dirinya terhadap permainan itu adalah sebuah kondisi yang dapat menjadikan kesenangan yang tak ada ujungnya.

Menurut Fakhriyani kesehatan mental merupakan kondisi seseorang yang memungkinkan berkembangnya aspek fisik, intelektual, dan emosional secara optimal, sejalan dengan perkembangan orang lain, dan mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar, gejala mental, bahkan psikologis. individu yang sehat mentalnya merupakan individu yang senantiasa merasa tenang, aman dan tenram. Sedangkan menurut Sikun Pribadi, Sikun tidak menggunakan istilah mental hygiene karena menurutnya pengertian dari mental hanya menitik beratkan pada aspek kerohanian manusia, sedangkan psiko hygiene memandang manusia sebagai keseluruhan psiko fisik atau psiko somatic, merupakan kesatuan jiwa raga, istilah ini mendefinisikan bahwa Kesehatan jiwa tidak bisa dipisahkan dari kondisi kesehatan jasmani (Fakhriyani, 2019).



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ada banyak cara orang dapat menemukan kebahagiaan. Salah satu kesenangan yang dipilih tentu tergantung pada orangnya. Beberapa orang senang menulis, bermain bola, atau melakukan aktivitas lain seperti berbelanja, nongkrong, atau sekadar menikmati memancing. Tren di kalangan remaja pada beberapa tahun terakhir ini mengalami antusiasme remaja memainkan video dan game online secara online berbasis internet (Syahran, 2015).

Semakin tinggi ilmu pengetahuan dan perkembangan zaman, maka semakin cepat pula teknologi dan produk yang akan diproduksi. Tentunya produk rekayasa yang dihasilkan beragam untuk memenuhi kebutuhan sumber daya manusia seperti pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan bahkan hiburan. Perkembangan teknologi berbasis video salah satu produk populer bagi remaja. Video game dan game online keberadaan dapat memberikan manfaat hiburan bagi remaja.

Internet memiliki banyak kelebihan yang dapat digunakan oleh seluruh orang yang dapat mengaksesnya. Mudahnya akses yang ada dan dapat dijangkau dimanapun dengan menggunakan media elektronik seperti *smartphone*. Hingga sekarang mulai usia anak, remaja, hingga dewasa dapat mengakses internet untuk memenuhi kebutuhan mereka. Namun dari pesatnya perkembangan teknologi tak jarang seseorang memanfaatkannya untuk bertindak yang kurang baik bahkan hingga melanggar aturan, norma, dan etika. Berbagai aktivitas tersebut nampak terang – terangan di sediakan dan dibagikan, seperti kejahatan, tindak kriminal, perilaku menyimpang yang dilakukan oleh orang dewasa ataupun remaja. Salah satunya yaitu judi *online*.

Judi *online* menurut Banks (2014: 2-3) adalah permainan taruhan yang dilakukan dalam situs *internet* yang terdapat berbagai penawaran yang menggiurkan dalam hal kemenangan. Perilaku judi *online* adalah tindakan atau perlakuan menyimpang dan bisa berpengaruh kepada mental kesehatan yang berupa mempertaruhkan uang untuk permainan yang dilakukan dengan mengakses situs internet yang pelakunya berusia belasan tahun hingga awal dua puluhan.

Adapun didalam Al-Qur'an telah dijelaskan bahwa kita senantiasa diperingatkan untuk tidak melakukan perjudian sebagaimana dalam Surah Al-Maidah ayat 90 sebagai berikut :

**يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَنِ  
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ⑨**

Artinya : "Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, berkurban untuk berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu beruntung".



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ayat al-Qur'an diatas menjelaskan bahwa Allah memerintahkan manusia untuk menjauhi perbuatan-perbuatan keji salah satunya berjudi. Judi dilarang dalam Islam karena memiliki bahaya dan mudarat yang jauh lebih banyak dibandingkan manfaatnya. Dimana mudarat yang ditimbulkan dari berjudi antara lain kecanduan yang merusak mental dan psikologis, kejahatan, dan kerusakan harta serta agama.

Dalam hal kesehatan mental dimana zaman sekarang banyak remaja maupun dewasa yang awal nya hanya bermain game online untuk mengatasi rasa jemu mereka atau mengisi waktu berjam- jam bahkan berhari-hari sampai ke judi online. Pada observasi yang penulis lakukan pada Remaja di RT 19 RW 05 Desa Bangun Jaya Kecamatan Tambusai Utara Kabupaten Rokan Hulu di jumpai mereka tidak mampu atau bingung dalam mengembangkan atau memanfaatkan potensi bakat, yang mereka miliki, salah satu contoh mereka hanya berfokus dengan handphone nya masing-masing. Remaja yang ada di tempat penulis lakukan observasi juga memiliki gejala kecemasan seperti emosional, perasaan cemas yang berlebihan, ini terlihat ketika mereka dalam menghadapi masalah atau sesuatu yang mereka kehendaki tidak terpenuhi maka tindakannya seperti orang yang hilang kesadaran atau pikiran sehat.

Hal ini juga penulis temukan permasalahan remaja dari penuturan salah satu orang tua yang mengakui bahwa perilaku anaknya sangat berubah drastis setelah mereka bermain suatu game atau permainan yang orang tua mereka tidak mengerti apa permainan tersebut. Salah satu orang tua khawatir dengan perilaku anak nya terhadap perubahan sikap atau perbuatan anaknya yang terkadang seperti baik orang yang hilang akal, teriak-teriak marah ketika memegang handphone.

Orang tua khawatir anak nya tidak berkembang dan hidupnya hanya berfokus pada handphone saja. Terkadang hal inilah yang sering membuat mereka telat masuk sekolah bahkan tidak masuk sekolah dikarenakan tidur larut malam.

Dari penjelasan teori serta permasalahan di atas maka penulis mendapati bahwa mental remaja di RT 19 RW 05 Desa Bangun Jaya mengalami permasalahan, hal ini disebabkan mereka hanya berfokus hidupnya pada sebuah *handphone* dimana mereka bermain game yang berbasis judi *online*, yang menyebabkan remaja di desa bangun jaya tidak memiliki mental yang sehat seperti remaja pada umumnya. Dari pemaparan tersebut membuat tertarik penulis untuk melakukan penelitian dengan judul sebagai berikut :

**"Pengaruh judi online Terhadap Kesehatan Mental pada Remaja di RT 19 RW 05 Desa Bangun Jaya Kecamatan Tambusai Utara Kabupaten Rokan Hulu"**



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2.2 Penegasan Istilah

Agar penelitian ini dapat dipahami dengan jelas, maka beberapa istilah yang digunakan memerlukan penjelasan yang lebih jelas, agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penafsiran istilah-istilah dalam penelitian ini, maka peneliti menjelaskan arti dari istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

### a. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kekuatan yang ada atau yang timbul dari sesuatu, seperti orang, benda yang turut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Sedangkan menurut Surakhmad menyatakan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang yang juga gejala dalam bentuk yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada disekelilingnya. Sehingga dalam hal ini muncul pengaruh judi online terhadap kesehatan mental pada remaja di RW 05 RT 19 Desa Bangun Jaya Kecamatan Tambusai Utara Kabupaten Rokan Hulu.

### b. Judi Online

Judi online menurut Banks (2014: 2-3) adalah permainan taruhan yang dilakukan dalam situs internet yang terdapat berbagai penawaran yang menggiurkan dalam hal kemenangan. Perilaku judi online adalah tindakan atau perlakuan menyimpang dan bisa berpengaruh kepada mental kesehatan yang berupa mempertaruhkan uang untuk permainan yang dilakukan dengan mengakses situs internet yang pelakunya berusia belasan tahun hingga awal dua puluhan.

### c. Kesehatan Mental

Menurut Fakhriyani kesehatan mental merupakan kondisi seseorang yang memungkinkan berkembangnya aspek fisik, intelektual, dan emosional secara optimal, sejalan dengan perkembangan orang lain, dan mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar, gejala mental, bahkan psikologis. individu yang sehat mentalnya merupakan individu yang senantiasa merasa tenang, aman dan tentram.

### d. Remaja

Remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa. Usia menjadi tolak ukur dalam definisi yang diungkapkan Piaget walaupun sesungguhnya remaja memiliki arti luas yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Masa remaja adalah masa peralihan atau masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Adapun didalam penelitian ini yang menjadi sampel penelitian adalah fase remaja awal yakni usia 13-17 tahun dan fase remaja akhir yakni usia 18-21 tahun. Dimana pada fase ini terjadi ketidakseimbangan emosional, mudah sekali marah, emosi cenderung meledak, tidak berusaha mengendalikan perasaannya.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Adanya sebagian remaja di RT 19 RW 05 Desa Bangun Jaya Kecamatan Tambusai Utara Kabupaten Rokan Hulu yang kecanduan judi *online* hingga keadaan mentalnya terganggu.
- b. Adanya sebagian menghabiskan banyak waktu hanya untuk bermain game *online*.
- c. Adanya perasaan gelisah ketika tidak bermain judi *online*.
- d. Adanya gangguan emosional ketika kalah dalam permainan judi *online*.
- e. Menjadikan judi *online* sebagai prioritas dibandingkan aktivitas lainnya.

### 1.4 Batasan Penelitian

Agar penelitian terarah dan tidak menimbulkan perluasan masalah maka penulis perlu membatasi permasalahan dalam penelitian ini, merujuk pada latar belakang masalah yang telah dibuat oleh penulis maka masalah yang akan dikaji hanya dalam ruang lingkup pengaruh judi *online* terhadap kesehatan mental pada remaja di RT 19 RW 05 Desa Bangun Jaya Kecamatan Tambusai Utara Kabupaten Rokan Hulu.

### 1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, dirumuskan permasalahan pada penelitian ini adalah Apakah Terdapat Pengaruh Judi *Online* Terhadap Kesehatan Mental pada Remaja di RT 19 RW 05 Desa Bangun Jaya Kecamatan Tambusai Utara Kabupaten Rokan Hulu?

### 1.6 Tujuan Penelitian

Mengacu pada perumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah Untuk Mengetahui Apakah Terdapat Pengaruh Judi *Online* Terhadap Kesehatan Mental pada Remaja di RT 19 RW 05 Desa Bangun Jaya Kecamatan Tambusai Utara Kabupaten Rokan Hulu.

### 1.7 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini mempunyai kegunaan sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memberikan sumbangan atau referensi ilmiah bagi jurusan bimbingan dan konseling, khususnya mengenai pengaruh judi *online* terhadap kesehatan mental remaja.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, sebagai penambah wawasan pengetahuan tentang fenomena yang terjadi di lapangan terkait dengan bimbingan dan konseling islam.
- b. Bagi akademisi, penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan masukan untuk penelitian berikutnya yang ingin mengangkat judul penelitian yang memiliki kesamaan dengan penelitian ini, khususnya untuk adek kelas



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

saya yang berkuliah di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Kota Pekanbaru.

- c. Bagi lokasi penelitian, Desa Bangun Jaya Kecamatan Rokan Hulu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dalam menentukan kebijakan, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan keprofesionalan dan kepekaan terhadap pendidikan remaja bagi orang tua.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengadakan penelitian yang berhubungan dengan kesehatan mental.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka penulis perlu menyusun sistematika penulisan sehingga memudahkan dalam pemahaman. Adapun sistematika penulisan tersebut adalah :

### BAB I

#### : PENDAHULUAN

Penulis membahas latar belakang penulisan, identifikasi masalah batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan dalam bab ini.

### BAB II

#### : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas landasan teori mengenai variabel penelitian serta pendekatan yang digunakan bersumber dari berbagai buku dan jurnal yang berkaitan dengan tema penelitian serta mencakup tentang penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, konsep operasional variabel, dan hipotesis penelitian.

### BAB III

#### : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang variabel penelitian, jenis penelitian, sumber data yang digunakan, teknik pengumpulan data, populasi dan sampel yang digunakan, serta metode analisis data yang digunakan.

### BAB IV

#### : GAMBARAN UMUM PENELITIAN

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang gambaran umum masyarakat yang menjadi sampel penelitian.

### BAB V

#### : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang objek penelitian, analisis data, dan interpretasi hasil.



## © **BAB VI**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **: PENUTUP**

Pada bab ini mencakup kesimpulan, keterbatasan penelitian, dan rekomendasi yang ditujukan kepada beberapa pihak.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Kajian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Tahun	Hasil	Perbedaan Penelitian
					Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1.	Bagus Prabudi, Tiara Al Syafwa	Pengaruh Judi Online Terhadap Gangguan Mental dan Emosional Dikalangan Remaja di Kelurahan Pujibadi Binjai	2024	<p>Berdasarkan penelitian yang dilakukan didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi online terlihat dari penyimpangan perilaku yang bersifat moral.</p> <p>Terdapat pengaruh yang signifikan antara sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi online terlihat dari penyimpangan perilaku yang melanggar hukum.</p>	<p>Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah pada variabel Y yang meneliti Gangguan Mental dan Emosional sedangkan penulis hanya meneliti Kesehatan Mental.</p>
2.	Amit Kurnia Sari, Moh. Al-Fajrih, Istika Ahdiyanti	Dampak Judi Online Terhadap Kesehatan Mental dan Hubungan Sosial	2024	<p>Hasil penelitian ini menemukan bahwa Judi online memiliki dampak negatif terhadap kesehatan mental dan hubungan sosial yang lebih kompleks, rumit, dan seringkali lebih merusak daripada yang dapat dilihat. Kesehatan mental orang-orang yang bermain judi secara online seringkali mengalami tekanan yang luar biasa. Seseorang mungkin mengalami banyak kecemasan, stres, dan bahkan depresi saat berjudi, terutama ketika mereka mengalami kerugian besar.</p>	<p>Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada metodologi penelitian dimana penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.</p> <p>Sedangkan penulis menggunakan pendekatan kuantitatif korelasi hubungan kausal.</p>

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

3

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan judi online di antaranya adalah kurangnya pengawasan orang tua, pengaruh teman sebaya, mudahnya akses internet, dan adanya harapan untuk mendapatkan uang dengan cepat. Dampak negatif dari kecanduan judi online meliputi gangguan psikologis, sosial, ekonomi, dan hukum. Penulis merekomendasikan adanya sosialisasi dan edukasi tentang bahaya judi online, serta pemberian bantuan dan rehabilitasi bagi para pecandu judi online.	2024	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah penelitian ini menggunakan visual rapidminer. Visual rapidminer adalah sebuah platform data science yang memungkinkan pengguna untuk membuat alur kerja visual yang mudah dan cepat. Visual rapidminer dapat digunakan untuk melakukan berbagai macam tugas data science, seperti data preparation, data mining, machine learning, predictive analytics, dan data visualization
--	------	---

## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

<b>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</b>	<b>Vina Lusiana</b>	<b>Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Siswa SMAI NFBS Lembang</b>	<b>2023</b>	<p>Hasil penelitian ini dapat diaambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemakai game online terhadap kesehatan mental siswa di SMAI NFBS Lembang. Siswa yang kecanduan game online mengucilkan diri dan mengisolasi diri dari keluarga dan lingkungan sekitar, sering merasa cemas, kepedulian terhadap sesama berkurang dan jarang memiliki sikap saling membantu. maka akan berpengaruh pada kesehatan mental seseorang.</p>	<p>Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Sedangkan penulis menggunakan pendekatan kuantitatif korelasi hubungan kausal.</p>
<b>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</b>	<b>A'LA NUR ROYAN</b>	<b>Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Mental Emosional Pada Remaja Di Desa Buluh Rampai Kecamatan Seberida Kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau</b>	<b>2023</b>	<p>Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya mengenai pengaruh bermain game online terhadap mental emosional pada remaja di Desa Buluh Rampai Kecamatan Seberida Kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh bermain game online secara positif dan signifikan terhadap mental emosional pada remaja Di Desa Buluh Rampai Kecamatan Seberida Kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau.</p>	<p>Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah terletak pada variabel X dimana penelitian ini hanya menyenggung Game Online terhadap Mental Emosional. Sedangkan penulis akan meneliti pengaruh Judi Online terhadap Kesehatan Mental.</p>

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Kesehatan Mental

#### a. Pengertian Kesehatan Mental

Identik dengan namanya, Kesehatan mental merupakan salah satu dari berbagai macam Kesehatan yang dibutuhkan manusia dalam pencapaian hidupnya. Secara etimologis kata mental berasal dari kata latin yang berarti *mens* yang berarti jiwa, nyawa, sukma, dan ruh. Secara etimologis Kesehatan mental disebut juga mental hygiene yang merupakan sebuah nama dewi dari dewa Yunani kuno yang bertugas mengurus Kesehatan manusia di dunia (Yusuf, 2018).

Masalah kejiwaan yang dialami Sebagian individu merupakan faktor yang sering kita jumpai. Bahkan pandangan terkait gangguan jiwa mendapatkan respon yang negative dari Sebagian masyarakat. Pengertian Kesehatan mental menurut zakiyah darajat yaitu kemampuan seseorang untuk menyesuaikan dirinya sediri terhadap lingkungan sekitarnya dan membiasakan sikap dan Tindakan yang biasanya memperhatikan pola kehidupan yang baik. Sedangkan menurut Dr. jalaludin Kesehatan mental merupakan kondisi dimana individu itu merasa nyaman dan bebas dari tekanan upaya untuk menemukan kenyamanan bisa dilakukan dengan pendekatan dirinya dengan tuhan nya (Ariadi, 2013).

Kesehatan mental merupakan wujud keharmonian manusia dengan fungsi-fungsi jiwa, dan kesanggupan untuk menghadapi masalah-masalah biasa yang terjadi dan merasakan secara positif kebahagiaan dan kemampuan dirinya. Fungsi-fungsi jiwa yang dimaksud merupakan pikiran, perasaan, sikap jiwa, pandangan dan keyakinan hidup Darajat mendefinisikan bahwa kesehatan mental merupakan suatu keharmonian dalam hidup yang tercermin dari fungsi mental, kemampuan menghadapi masalah dan kemampuan yang aktif merasakan kebahagiaan dengan kemampuan sendiri.

Menurut Fakhriyani kesehatan mental merupakan kondisi seseorang yang memungkinkan berkembangnya aspek fisik, intelektual, dan emosional secara optimal, sejalan dengan perkembangan orang lain, dan mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar, gejala mental, bahkan psikologis. individu yang sehat mentalnya merupakan individu yang senantiasa merasa tenang, aman dan tenram. Sedangkan menurut Sikun Pribadi, Sikun tidak menggunakan istilah mental hygiene karena menurutnya pengertian dari mental hanya menitik beratkan pada aspek kerohanian manusia, sedangkan psiko hygiene memandang manusia sebagai keseluruhan psiko fisik atau psiko somatik, merupakan kesatuan jiwa raga, istilah ini mendefinisikan bahwa Kesehatan jiwa tidak bisa dipisahkan dari kondisi kesehatan jasmani (Fakhriyani, 2019).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**b) Faktor yang mempengaruhi kesehatan mental**

Menurut Jalaluddin mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi kesehatan mental khususnya pada remaja yaitu:

**1) Faktor internal**

Faktor internal yang dimaksud merupakan suatu faktor yang berasal dari dalam diri individu di antara nya seperti kemampuan untuk bangkit, harga diri, kebebasan, suatu ikatan keluarga, bebas dari gejala dan gangguan neurosis atau gangguan jiwa serta suatu kebiasaan.

**2) Faktor Eksternal**

Faktor eksternal yang berasal dari luar individu seperti keluarga, lingkungan, dan pendidikan di suatu lembaganya. Menurut Darajat faktor yang mempengaruhi kesehatan mental seseorang terdiri dari keharmonisan antara pikiran, perasaan, dan perbuatan. Faktor kesehatan fisik juga termasuk dalam faktor yang mempengaruhi kesehatan mental seseorang (Jalaluddin, 2016).

**c. Tolak Ukur Kesehatan Mental**

Terdapat kriteria dalam menentukan sehat atau tidaknya mental seseorang. Menurut Achmad Mubarok mengatakan empat kriteria yang digunakan dalam menentukan sehat atau tidaknya mental seseorang yaitu (Mubarok, 2000):

**1) Kaidah statistik**

Dalam kaidah ini sehat atau tidaknya mental diukur berdasarkan angka-angka statistic yang berlandasan pada fakta dan sifat seseorang yang menyatakan bahwa seseorang baik dalam segi jasmani atau dari intelektual bahkan emosi yang fakta-faktanya dituangkan dalam table statistik.

**2) Norma sosial**

Hal ini melihat sehat atau tidaknya mental seseorang dilihat dari orang yang mengikuti pola-pola tingkah laku, sikap sosial dan nilai nilai lainnya yang telah disepakati oleh masyarakat.

**3) Tingkah laku**

Menurut kriteria ini orang yang sehat mental tidak diukur dengan kepatuhannya pada norma sosial melainkan pada keseimbangannya menentukan pilihan untuk mengikuti, atau pura-pura mengikuti bahkan menentang dengan alasan bahwa sikap-sikap itu menumbuhkan potensipotensi dirinya dan potensi masyarakatnya. Seseorang mengikuti atau menentang norma-norma sosial bukan hanya dipengaruhi oleh faktor kepribadiannya tetapi juga dipengaruhi oleh faktor interaksi antar individu, individu dengan kelompok dan interaksi dengan masalah yang menjadi tumpuan dimana ia mengikuti atau menentang.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**4) Sifat**

Terdapat beberapa sifat yang dapat mengukur sehatnya mental seseorang, yaitu:

- a) Seseorang menyadari kelebihan dan kekurangan dirinya
- b) Jarak antara aspirasi dan potensi dimiliki oleh orang itu sesuai.
- c) Seseorang memiliki keluwesan dalam hubungannya dengan orang lain.
- d) Seseorang memiliki keseimbangan emosi.
- e) Seseorang memiliki sifat spontanitas yang sesuai.
- f) Seseorang berhasil menciptakan hubungan sosial yang dinamis dengan orang lain.

**d) Indikator Kesehatan Mental**

Menurut WHO dalam buku yang ditulis oleh Ramayulis Indikator kesehatan mental berdasarkan orientasi dan wawasan kesehatan mental yaitu (Ramayulis, 2017):

- 1) Menerima kegagalan sebagai pembelajaran di masa mendatang.
- 2) Mampu secara konstruktif adaptasi diri pada fakta dan realita yang menyakitkan.
- 3) Mampu menjalin hubungan dengan masyarakat dan gemar menolong tanpa pamrih.
- 4) Lebih puas memberi dibandingkan menerima.
- 5) Mulai merasakan kepuasan batin atas perjuangan hidupnya.
- 6) Mampu menghilangkan rasa permusuhan berdasarkan pada solusi yang konstruktif.
- 7) Mampu memberikan kasih sayang dan butuh untuk disayangi orang lain.
- 8) Memiliki spiritualitas dan religiusitas.

Selanjutnya, tokoh yang Bernama Darajat dalam Ramayulis, berdasarkan pengertiannya Darajat memasukan unsur agama dalam aspek - aspek Kesehatan mental, di antara nya merupakan :

- 1) Terbebas dari gangguan dan penyakit jiwa
- 2) Terwujudnya keserasian antara unsur kejiwaan
- 3) Mempunyai kemampuan dalam menyesuaikan diri secara fleksibel dan menciptakan hubungan yang bermanfaat serta menenangkan antar individu
- 4) Mempunyai kemampuan dalam mengembangkan potensi diri serta memanfaatkannya untuk dirinya dan orang lain
- 5) Beriman dan bertakwa kepada Allah dan selalu berupaya merealisasikan tuntutan agama dalam kehidupan yang Bahagia di dunia dan di akhirat.

**2.2.2 Pandangan Islam Mengenai Kesehatan Mental**

Dalam perspektif Islam, kesehatan mental adalah kemampuan individu dalam mengelola fungsi-fungsi kejiwaan dan terciptanya sebuah penyesuaian diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar dengan dinamis berdasarkan al-

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Quran dan as-sunah yang menjadi pedoman hidup untuk menuju kebahagiaan dunia dan akhirat.

Ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang kesehatan mental yaitu Surah Al-Isra ayat 76 :

وَإِنْ كَادُوا لَيَسْتَفِرُونَكَ مِنَ الْأَرْضِ لِيُخْرِجُوكَ مِنْهَاۚ وَإِذَا لَا يُلْبِثُونَ خَلْفَكَ إِلَّا قَبِيلًا

Artinya : "Dan sungguh, mereka hampir membuatmu (Muhammad) gelisah di negeri (Mekah) karena engkau harus keluar negeri itu, dan kalau terjadi demikian, niscaya sepeninggalanmu mereka tidak akan tinggal (di sana), melainkan sebentar saja."

Ayat di atas menceritakan tentang Rasulullah dan kaum Muslimin yang sedang mengalami tekanan, yang mana tekanan tersebut membuat kamu muslim bersama Rasulullah merasa ketakutan atau bisa disebut dengan *anxiety*. Perasan takut bisa terjadi karena menghadapi situasi baru dan mengancam, perasaan takut sering juga dikaitkan dengan gangguan kesehatan mental.

### 2.2.3 Judi Online

#### a. Pengertian Judi Online

Menurut Sulaiman (2020: 97) judi *online* adalah salah satu perilaku menyimpang yang dilakukan remaja berbentuk kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang untuk suatu hasil yang tidak pasti dengan tujuan memenangkan uang atau benda berharga lain. (Sulaiman, 2020)

Menurut Young (2011: 112) judi *online* adalah bentuk aktivitas permainan taruhan yang dilakukan secara eksklusif dari lingkungan non-perjudian, menawarkan rentang permainan yang cepat dan menggairahkan, kemenangan yang sering, dan kesempatan untuk *replay* yang cepat dan mempertaruhkan uang di situs *internet*. (Young, 2011)

Menurut Banks (2014: 2-3) judi *online* adalah permainan taruhan yang dilakukan dalam situs *internet* yang terdapat berbagai penawaran yang menggiurkan dalam hal kemenangan. (Banks, 2014)

Jadi dari beberapa pemaparan teori diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian perilaku judi *online* adalah tindakan atau perlakuan menyimpang dan bisa berpengaruh kepada mental kesehatan yang berupa mempertaruhkan uang untuk permainan yang dilakukan dengan mengakses situs *internet* yang pelakunya berusia belasan tahun hingga awal dua puluhan.

#### b. Indikator Perilaku Judi Online

Menurut Martin & Pear (2019:3) adapun aspek-aspek perilaku judi *online* yaitu (Martin, 2019):

- 1) Durasi,
- 2) Frekuensi,
- 3) Intensitas atau kekuatan,

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**c) Faktor – faktor yang mempengaruhi Perilaku Judi Online**

Griffiths, dkk (dalam Young dan Abreu, 2011: 95) menyatakan ada beberapa faktor yang memengaruhi perilaku judi *online*, yaitu faktor penggoda dan membuat ketagihan, antara lain (Young K. S., 2011):

**1) Anonimitas**

Anonimitas memungkinkan pengguna untuk secara pribadi terlibat dalam perjudian tanpa takut akan stigma. Anonimitas juga dapat meningkatkan perasaan nyaman karena ada penurunan kemampuan untuk mencari, dan dengan demikian mendeteksi tanda-tanda ketidak tulisan, ketidaksetujuan, atau penilaian dalam ekspresi wajah, seperti tipikal dalam interaksi tatap muka.

**2) Kenyamanan dalam media bermain judi *online*.**

Aplikasi *online* interaktif menyediakan media yang nyaman untuk terlibat dalam perilaku judi *online*. Perilaku judi *online* biasanya terjadi di lingkungan yang familiar dan nyaman di rumah atau tempat kerja, sehingga mengurangi perasaan berisiko dan memungkinkan perilaku yang lebih berani yang mungkin berpotensi menimbulkan kecanduan atau tidak. Bagi penjudi, tidak harus berpindah dari rumah atau tempat kerja mungkin memberikan manfaat positif yang besar.

**3) Pelarian**

Melarikan diri bagi sebagian orang yang pernah bermain judi *non - online*, penguatan utama untuk terlibat dalam perjudian internet adalah kepuasan yang mereka alami secara *online*.

**4) Disosiasi / pencelupan**

Disosiasi dan pencelupan dapat melibatkan banyak jenis perasaan yang berbeda, termasuk lupa waktu, perasaan menjadi orang lain, pingsan, dan berada dalam keadaan seperti kesurupan.

**5) Aksesibilitas dan keterjangkauan**

Judi dapat dimainkan atau diakses dimana saja dan dimanapun dengan mengakses situs internet permainan judi *online*. Dan tidak menghabiskan biaya yang banyak untuk berjudi.

**6) Frekuensi event**

Iklan yang menggiurkan supaya tertarik untuk berjudi *online* demi memenangkan hadiah yang ditawarkan dalam suatu acara.

**7) Interaktifitas**

Komponen interaktivitas Internet mungkin juga bermanfaat secara psikologis dan berbeda dari bentuk hiburan lain yang lebih pasif.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**8) Disinhibisi**

Pengguna *online* tampaknya membuka lebih cepat secara *online* dan mengungkapkan diri mereka secara emosional jauh lebih cepat daripada di dunia *offline*.

**9) Simulasi**

Simulasi memberikan cara yang ideal untuk belajar tentang sesuatu dan cenderung tidak memiliki kemungkinan konsekuensi negatif. Misalnya, banyak situs perjudian daring memiliki format mode latihan, di mana calon pelanggan dapat memasang taruhan pura-pura untuk melihat dan mempraktikkan prosedur perjudian di situs tersebut.

**10) Asosialitas**

Salah satu konsekuensi dari teknologi dan Internet adalah mereduksi sifat dasar sosial dari perjudian menjadi aktivitas yang pada dasarnya asosial. Mereka yang mengalami masalah, cenderung bermain sendiri (misalnya, mereka bermain untuk melarikan atau menghibur diri). Berbeda dengan perjudian *offline* atau seperti *casino* yang mana ketika datang ke tempat dan harus memenuhi syarat untuk masuk, dengan adanya layanan perjudian *online* yang sifatnya tidak bertemu atau tanpa sosialisasi dengan orang lain, hal ini meningkatkan orang berperilaku judi *online* terutama bagi seseorang yang mungkin merasa tidak nyaman untuk berpergian sendiri menuju tempat perjudian *offline*.

Blackwood (2006: 21), menyatakan orang-orang yang paling senang berjudi melakukannya karena alasan (Blackwood, 2006):

**1) Niat realistik**

Niat realistik adalah hasrat atau nafsu yang bertujuan mendapatkan kemenangan atau keuntungan.

**2) Pemahaman tentang peluang**

Pemahaman akan keberuntungan yang ada pada saat permainan judi dimulai, dengan memanfaatkan celah untuk bertujuan mendapatkan kemenangan. Artinya seseorang dapat memahami seberapa besar kemungkinan sesuatu akan terjadi.

**3) Sebuah strategi informasi**

Kemampuan memahami situasi pada saat bermain judi *online*, sehingga membentuk pola untuk mendapatkan kemenangan.

**4) Beberapa keterampilan, tergantung pada game nya**

Keahlian dalam suatu permainan judi, yang berupa pengalaman yang pernah dilalui dalam suatu permainan tertentu yang membuat permainan judi *online* itu menjadi mudah dimenangkan.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Banks (2014, 20) menyatakan beberapa faktor orang melakukan judi *online*. Singkatnya, pengalaman judi online kemungkinan besar akan terus diminati konsumen karena adanya beberapa hal berikut (Banks, 2004):

- 1) ketertarikan pada iklan situs judi *online*
- 2) aksesibilitas, situs yang mudah dijangkau dimanapun dan oleh siapapun
- 3) keterjangkauan, dalam hal ini dapat dikatakan keterjangkauan akan modal pengeluaran untuk bermain, tidak perlu adanya biaya tambahan hanya mementingkan jumlah taruhan yang akan di pasangkan dalam setiap bermain
- 4) anonimitas, tidak tampaknya diri pada permainan memberikan rasa nyaman untuk mengungkapkan emosi, nafsu, dan hal lain yang berupa ekspresi dan tindakan

#### 2.2.3 Pandangan Islam Terhadap Judi *Online*

Dalam pandangan islam, Allah SWT telah memerintahkan manusia untuk menjauhi perbuatan-perbuatan keji salah satunya berjudi. Judi dilarang dalam Islam karena memiliki bahaya dan mudarat yang jauh lebih banyak dibandingkan manfaatnya. Dimana mudarat yang ditimbulkan dari berjudi antara lain kecanduan yang merusak mental dan psikologis, kejahatan, dan kerusakan harta serta agama.

Adapun didalam Al-Qur'an telah dijelaskan bahwa kita senantiasa diperingatkan untuk tidak melakukan perjudian sebagaimana dalam Surah Al-Maidah ayat 90 sebagai berikut :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَرْزَالُمْ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَنِ  
فَاجْتَبِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ☺

Artinya : "Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, berkurban untuk berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu beruntung".

#### 2.2.4 Remaja

Masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai banyak aspek afektif, kurang lebih behubungan dengan masa puber. Termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok. Transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perkembangan dewasa ini mengindikasikan berbagai permasalahan emosional remaja disebabkan oleh dampak kasus dalam keluarga atau lingkungan sekitar remaja, diantaranya ketidakharmonisan antara anggota keluarga, perselisihan teman sebaya dan lain-lain. Permasalahan emosional remaja yang muncul ialah perilaku-perilaku agresif, impulsif, mengalami gangguan perhatian seperti kurang konsentrasi, kecemasan, kehilangan harapan-harapan, dan hal-hal lainnya.

Menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. Masa remaja adalah masa peralihan atau masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Pada masa ini begitu pesat mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik itu fisik maupun mental. Sehingga dapat dikelompokkan remaja terbagi dalam tahapan berikut ini.

##### a) Pra Remaja (11 -14 tahun)

Pra remaja ini mempunyai masa yang sangat pendek, kurang lebih hanya satu tahun untuk laki-laki usia 12 tahun-14 tahun. Dikatakan juga fase ini adalah fase negatif, karena terlihat tingkah laku yang cenderung negatif. Fase yang sukar untuk hubungan komunikasi antara anak dengan orang tua. Perkembangan fungsi-fungsi tubuh juga terganggu karena mengalami perubahan-perubahan termasuk perubahan hormonal yang dapat menyebabkan perubahan suasana hati yang tidak terduga. Remaja menunjukkan peningkatan reflektivitas tentang diri mereka yang berubah dan meningkat berkenaan dengan apa yang orang pikirkan tentang mereka.

##### b) Remaja Awal (13 tahun – 17 tahun)

Pada fase ini perubahan-perubahan terjadi sangat pesat dan mencapai puncaknya. Ketidakseimbangan emosional dan ketidakstabilan dalam banyak hal terdapat pada usia ini. Ia mencari identitas diri karena masa ini, statusnya tidak jelas. Pola-pola hubungan sosial mulai berubah. Menyerupai orang dewasa muda, remaja sering merasa berhak untuk membuat keputusan sendiri. Pada masa perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol, pemikiran semakin logis, abstrak dan idealistik dan semakin banyak waktu diluangkan diluar keluarga.

##### c) Remaja Akhir (17 tahun- 21 tahun)

Dirinya ingin menjadi pusat perhatian, ia ingin menonjolkan dirinya, dengan pemikiran idealis, mempunyai cita-cita tinggi, bersemangat dan mempunyai energi yang besar. Dia berusaha

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memantapkan identitas diri, dan ingin mencapai ketidaktergantungan emosional. Ada perubahan fisik yang terjadi pada fase remaja yang begitu cepat, misalnya perubahan pada karakteristik seksual seperti pembesaran buah dada, perkembangan pinggang untuk anak perempuan sedangkan anak laki-laki tumbuhnya kumis, jenggot serta perubahan suara yang semakin dalam. Perubahan mentalpun mengalami perkembangan. Pada fase ini pencapaian identitas diri sangat menonjol, pemikiran semakin logis, abstrak, dan idealistik, dan semakin banyak waktu diluangkan di luar keluarga.

Menurut Ardi, Ibrahim & Said masa remaja adalah suatu masa perubahan. Pada masa remaja terjadi perubahan yang cepat baik secara fisik, maupun psikologi. Adapun ciri-ciri umum masa remaja, menurut Hurlock menyebutkan beberapa ciri-ciri remaja :

- Peningkatan disebabkan oleh perubahan fisik dan psikologis
- Terjadinya perubahan tubuh dan minat yang cepat.
- Terjadinya perubahan nilai akibat dari perubahan minat tersebut.
- Sebagian besar remaja menginginkan kebebasan dan takut bertanggung jawab atas perbuatannya.

Meskipun emosi remaja seringkali sangat kuat, tidak terkendali dan tampak irasional, tetapi pada umumnya dari tahun ke tahun terjadi perbaikan perilaku emosional. Menurut Gesell, remaja empat belas tahun sering kali mudah marah, mudah diransang, dan emosinya cenderung meledak, tidak berusaha mengendalikan perasaannya. Sebaliknya, remaja enam belas tahun mengatakan bahwa mereka tidak punya keprihatinan. Jadi adanya badai dan tekanan dalam periode ini berkurang menjelang berakhirnya awal masa remaja.

### 2.2.5 Pandangan Islam Terhadap Remaja

Remaja adalah seseorang yang akan menjadi tonggak kemajuan bangsa dan agama. Remaja adalah orang yang menjadi harapan bagi diri, keluarga, dan bahkan negara. Karena pentingnya remaja, Al-Qur'an banyak memberikan isyarat akan sikap seorang remaja. Berikut adalah ayat-ayat Al-Qur'an yang memberi isyarat akan sikap anak-anak muda:

- Surah Yusuf ayat 30

قَالَ رَبِّ السَّجْنِ أَحَبُّ إِلَيَّ مِمَّا يَدْعُونَنِي إِلَيْهِ وَإِلَّا تَصْرِفْ عَنِّي كَيْدَهُنَّ أَصْبَحُ إِلَيْهِنَّ وَأَكُنْ مِّنَ الْجَاهِلِينَ

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Artinya : “Yusuf berkata, “Wahai Tuhan! Penjara lebih aku suka daripada memenuhi ajakan mereka. Jika aku tidak Engkau hindarkan dari tipu daya mereka, niscaya aku akan cenderung untuk (memenuhi keinginan mereka) dan tentu aku termasuk orang yang bodoh.”

Ayat ini memberi isyarat bahwa pemuda yang diharapkan Al-Qur'an adalah pemuda yang berani menolak kebatilan dan kemaksiatan.

- Surah Al-Kahfi ayat 60

وَادْ قَالَ مُوسَى لِفَتَنَةٌ لَا يَبْرُحُ حَتَّىٰ أَبْلُغَ مَجْمَعَ الْبَحْرَيْنِ أَوْ أَمْضِيَ حُفْبًا

Artinya : “Dan (ingatlah) ketika Musa berkata kepada pembantunya, “Aku tidak akan berhenti (berjalan) sebelum sampai ke pertemuan dua laut; atau aku akan berjalan (terus sampai) bertahun-tahun.”

Ayat ini masih terkait dengan ayat di atas, bahwa remaja adalah mereka yang memiliki semangat tinggi. Ia tidak akan pernah menyerah dalam mengarungi jalan masa depan. Sebelum keinginannya tercapai ia tidak akan pernah berhenti.

## 2.3 Konsep Operasional

### 2.3.1 Variabel Judi Online (X)

Indikator yang digunakan dalam instrumen judi online yang dikembangkan oleh Sulaiman (2020). Judi *online* adalah salah satu perilaku menyimpang yang dilakukan remaja berbentuk kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang untuk suatu hasil yang tidak pasti dengan tujuan memenangkan uang atau benda berharga lain.

### 2.3.2 Variabel Kesehatan Mental (Y)

Indikator yang digunakan dalam instrumen kesehatan mental yang dikembangkan oleh Daradjat (2007). Kesehatan mental merupakan suatu keharmonian dalam hidup yang tercermin dari fungsi mental, kemampuan menghadapi masalah dan kemampuan yang aktif merasakan kebahagiaan dengan kemampuan sendiri.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Variabel Penelitian	Indikator	Sub Indikator	Skala/ Ukuran
	Judi Online (X)	1) Durasi, mengacu pada panjangnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain judi online yang dapat menimbulkan resiko kecanduan dan masalah finansial. 2) Frekuensi, mengacu pada seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain judi online dalam suatu periode waktu tertentu, seperti sehari, seminggu, atau sebulan. 3) Intensitas, mengacu pada frekuensi dan lama waktu seseorang bermain judi online yang dapat dikategorikan rendah, sedang, atau tinggi berdasarkan frekuensi dan durasi bermain.	a. Menghabiskan waktu 5 jam atau lebih setiap hari untuk bermain judi online. b. Merasa kesulitan untuk mengurangi waktu dalam bermain judi online. a. Bermain judi online setiap hari. b. Lebih sering menghabiskan waktu luang untuk bermain judi online ketimbang hal lain. a. Bermain judi online terus-menerus untuk mendapatkan keuntungan. b. Sulit berhenti bermain judi online ketika menang. c. Merasa bersemangat bermain judi online bersama teman-teman.	Angket

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kesehatan Mental (Y)	1) Perilaku Impulsif, mengacu pada tindakan berdasarkan dorongan hati atau emosi sesaat tanpa memikirkan dampak jangka panjang dari tindakan mereka dimana tidak ada perencanaan, kesulitan menunda kepuasan, dan sering merugikan diri sendiri.	a. Merasa tertantang dan penasaran ketika menang atau kalah dalam bermain judi online.  b. Meskipun kalah atau menang keinginan bermain judi online tetap kuat.  c. Tetap memilih untuk bermain judi online meskipun memiliki uang pas-pasan.	
	2) Stress dalam perjudian online mengacu pada reaksi tubuh terhadap tekanan mental atau emosional disebabkan oleh kekalahan berulang, tekanan untuk menang, kehilangan uang, dan kecemasan terkait perjudian.	a. Merasa frustasi jika tidak menang dalam bermain judi online.  b. Ketika kalah dalam bermain judi online membuat kefikiran secara terus-menerus.  c. Merasa lelah secara mental setelah bermain judi online.	
	3) Kecemasan, mengacu pada perasaan bersalah dan cemas yang berlebihan karena tidak dapat mencapai target atau mengalami kerugian yang besar sehingga dapat mengganggu kesehatan mental.	a. Merasa cemas ketika mengalami kekalahan dalam bermain judi online yang mengakibatkan tidak balik modal.  b. Merasa gelisah ketika seharusnya menggunakan uang untuk keperluan lain tetapi malah digunakan untuk judi online.	
	4) Emosional, mengacu pada gangguan emosional seperti, depresi, dan mudah tersinggung.	a. Marah ketika kalah dalam bermain judi online.  b. Refleks berkata kasar ketika mengalami kekalahan dalam bermain judi online.	

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

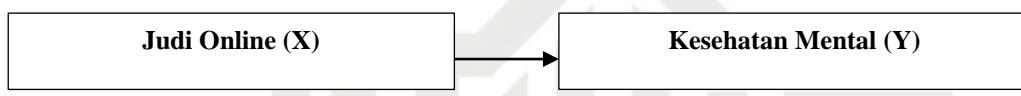
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2.4 Kerangka Pemikiran

Menurut Sugiyono (2018) mengemukakan bahwa: "Kerangka pemikiran adalah sebuah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting. (Sugiono, 2018)

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah Judi Online (X) terhadap Kesehatan Mental Remaja (Y). Berikut adalah gambaran kerangka berpikir dalam penelitian ini.

**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**



## 2.5 Hipotesis Penelitian

Menurut Ismael Nurdin dan Sri Hartati (2019), hipotesis adalah satu kesimpulan sementara yang belum final; jawaban sementara; dugaan sementara; yang merupakan konstruk peneliti terhadap masalah penelitian, yang menyatakan hubungan antara dua atau lebih variabel. (Ismail Nurdin, 2019)

Ha : Diduga terdapat Pengaruh judi online Terhadap Kesehatan Mental pada Remaja di RT 19 RW 05 Desa Bangun Jaya Kecamatan Tambusai Utara Kabupaten Rokan Hulu

H0 : Diduga tidak terdapat Pengaruh judi online Terhadap Kesehatan Mental pada Remaja di RT 19 RW 05 Desa Bangun Jaya Kecamatan Tambusai Utara Kabupaten Rokan Hulu.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian korelasi hubungan kausal. Hubungan kausal adalah hubungan yang bersifat sebab akibat. Korelasi hubungan kausal merupakan korelasi antara dua variabel, variabel yang satu mempengaruhi variabel yang lain. Terdapat variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan variabel dependen (variabel yang dipengaruhi).

#### **3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada Remaja di RT 19 RW 05 Desa Bangun Jaya Kecamatan Tambusai Utara Kabupaten Rokan Hulu tersebut terletak di daerah Desa Bangun Jaya Kabupaten Rokan Hulu. Penelitian ini akan dilakukan mulai dari April s/d Mei 2025.

#### **3.3 Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **1) Populasi**

Populasi adalah keseluruhan objek yang dijadikan sasaran penelitian. Menurut (Sugiyono, 2019) populasi adalah wilayah yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lalu ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2019) Populasi dalam penelitian ini adalah Remaja di RT 19 RW 05 Desa Bangun Jaya Kecamatan Tambusai Utara Kabupaten Rokan Hulu yang berjumlah 80 orang.

##### **2) Sampel**

Menurut Sugiyono (2016:81) Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sedangkan teknik pengambilan sampel disebut dengan sampling. Menurut Sugiyono (2009:63), teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel dipilih berdasarkan kriteria atau karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian. Setelah penulis lakukan observasi jumlah sampel yang memenuhi kriteria berjumlah 58 orang, dengan pertimbangan sebagai berikut :

- a) Responden merupakan remaja di RT 19 RW 05 Desa Bangun Jaya.
- b) Responden memiliki usia antara 15 tahun-21 tahun.
- c) Responden aktif dalam menggunakan judi online.

#### **3.4 Teknik Pengumpulan**

Data Menurut Sugiyono (2015:168-169), Data penelitian adalah semua informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis pada penelitian ini adalah: Teknik kuisisioner Kuisisioner adalah teknik penelitian yang dilakukan dengan menyebarkan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

angket, sehingga dalam waktu relatif singkat dapat menjangkau banyak responden. Penyebaran kuesioner dalam penelitian ini menggunakan google form yang disebarluaskan secara online.

Skala pengukuran dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert. Menurut Sugiyono (2018), Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jadi dalam penelitian ini hanya digunakan lima kategori diantaranya: (Sugiyono, 2018)

- a. Jika memilih jawaban Sangat Setuju (SS) = Skor 5
- b. Jika memilih jawaban Setuju (S) = Skor 4
- c. Jika memilih jawaban Netral (N) = Skor 3
- d. Jika memilih jawaban Kurang Setuju (TS) = Skor 2
- e. Jika memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) = Skor 1.

### 3.5 Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian

#### 1) Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner. Uji validitas dilakukan dengan bantuan program SPSS. Teknik yang digunakan untuk melakukan uji validitas yaitu menggunakan koefisien korelasi *pearson correlation*. Data dikatakan valid apabila korelasi antar skor masing-masing butir pertanyaan dengan total skor setiap konstruknya signifikan pada level 5% (0,05) maka pertanyaan tersebut dikatakan valid.

#### 2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel (Ghozali, 2018). Pengukuran variabel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara One Shot atau pengukuran sekali saja. Pengukuran butir pertanyaan dengan sekali menyebar kuesioner kepada responden kemudian hasilnya diukur korelasinya antar skor jawaban pada butir pertanyaan dengan bantuan SPSS dengan fasilitas *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ). Untuk melihat tingkat reliabilitas, jika *Cronbach's Alpha*  $> 0,60$  maka reliabilitas pertanyaan dapat diterima. (Ghozali, 2018)

### 3.6 Teknik Analisis Data

#### 1) Analisa Penelitian Kuantitatif

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Menurut Sugiyono (2018), metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif / statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

## 2) Analisis Regresi Linear Sederhana

Regresi atau peramalan suatu proses memperkirakan secara sistematis tentang apa yang paling mungkin yang akan terjadi pada masa yang akan datang berdasarkan informasi masa lalu dan sekarang yakni agar kesalahannya dapat di perkecil. Dalam penelitian ini, penulis akan menguji statistik analisis regresi untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variable X terhadap Variabel Y sehingga dapat ditaksir nilai dari variabel tidak bebas (Y) jika variabel bebasnya (X) dapat diketahui atau sebaiknya dengan menggunakan program pengolah data SPSS.

Rumus regresi linear sederhana sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y' : Variabel dependen (nilai diprediksikan)

X : Variabel independen

a : Konstanta ( nilai Y' apabila X = 0)

b : Koefisien regresi linear ( nilai pengingkatan maupun penurunan)

Adapun dengan taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05. Dapat disimpulkan sebagai berikut :

Signifikan  $> a = 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

Signifikan  $< a = 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Uji t digunakan untuk menguji apakah ada pengaruh yang terjadi atau tidak. Kriteria pengujian adalah sebagai berikut :

- a)  $H_0$  diterima jika signifikan  $< 0,05$  berpengaruh signifikan.
- b)  $H_0$  diterima jika signifikan  $> 0,05$  tidak berpengaruh

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB IV

### GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

#### 4.1 Sejarah dan Perkembangan Desa Bangun Jaya

Pada awal tahun 1980 melalui program transmigrasi yang dilaksanakan oleh Pemerintah Pusat dalam penyebaran penduduk dengan tujuan utama yaitu untuk mensejahterakan masyarakat. Desa Bangun Jaya merupakan daerah tujuan yang pada awalnya disebut UPT Batang Kumuh dan kemudian kita kenal dengan nama DU SKPE (Desa Utama, Sentral Kawasan Pemukiman Wilayah E) pada mulanya Desa Bangun Jaya jumlah penduduknya sekitar 2.055 Jiwa, dan luas wilayahnya 2.900 ha. Di dalam masa pemetaan kawasan transmigrasi dikoordinir oleh KUPT dan KSPT sampai terbentuknya Desa yang memiliki kemandiriannya.

Kemudian pada awal tahun 1983 dilaksanakan pemilihan Kepala Desa yang pertama dan diikuti oleh 4 calon pemilih, pada pemilihan tersebut dimenangkan oleh Bapak Safuan Suhari dan dilantik pada bulan Februari tahun 1984. Setelah terbentuknya pemerintahan desa tersebut menjadi sebuah desa dengan nama Desa Bangun Jaya.

Pada tahun 1993 desa-desa transmigrasi di definitifkan oleh Pemerintah melalui Bupati Kampar oleh Bapak Saleh Jasit yang meliputi kawasan SKP.E dan SKP. F semenjak itulah daerah transmigrasi sah dan berdiri yang diakui dalam wilayah haluan Kabupaten Kampar, Kecamatan Tambusai. Dimasa pemerintahan bapak Safuan Sahari telah dilakukan program mendasar sebagai sebuah rintisan menuju desa yang mandiri seperti Pendidikan, Perekonomian, dan Keamanan serta Ketertiban.

#### 4.2 Letak Wilayah dan Geografis Desa Bangun Jaya

Secara geografis Desa Bangun Jaya terletak antara  $100^045'$  –  $100^052'$  Bujur Timur dan  $0^025'$  –  $0^023'$  Lintang Utara. Desa Bangun Jaya termasuk salah satu desa di Kecamatan Tambusai Utara yang menjadi bagian dari Kabupaten Rokan Hulu dengan batas-batas:

1. Sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Tambusai Utara.
2. Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Simpang Harapan.
3. Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Batang Kumuh.
4. Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Mekar Jaya.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Luas wilayah Desa Bangun Jaya sekitar 29 KM<sup>2</sup> atau 0,57% dari luas wilayah kecamatan Tambusai Utara yang sekitar 5.054 KM<sup>2</sup> dan jarak dari ibu kota provinsi sekitar 225 KM<sup>2</sup>.

Secara Gemorfologi Desa Bangun Jaya merupakan dataran bergelombang dan wilayah bagian barat agak berbukitan. Di Desa Bangun Jaya terdiri dari 3 dusun 8 RW dan 29 RT, dengan potensi perangkatnya terdiri dari seorang Kepala Desa (Kades), satu orang Sekretaris Desa (Sekdes), lima kaur dan dua kepala dusun (Kadus).

#### **4.3 Visi dan Misi Desa Bangun Jaya**

**a) Visi**

Adapun visi Desa Bangun Jaya adalah Menuju Masyarakat Bangun Jaya Mandiri, Sehat, Cerdas, dan Bermatahat Tahun 2024.

**b) Misi**

1. Menciptakan Aparat Pemerintah Desa yang Baik, Berwibawa, Profesional, dan Aspiratif.
2. Menjaga Kondisi Sosial Politik dan Kamtibnas yang Kondusif.
3. Memperkuat Pemberdayaan Masyarakat dalam Pembangunan serta penggunaan anggaran yang pro-publik.
4. Mengedepankan nilai-nilai agama dan budaya daerah dalam aktivitas pembangunan.
5. Mengembangkan dan memperkuat kelembagaan keuangan Desa untuk mendukung Usaha perekonomian Masyarakat.
6. Bergotong Royong.

#### **4.4 Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin**

**Tabel 4.1 Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin**

Perempuan	Laki-Laki
3.184	3.159

(Sumber Data : Statistik Desa Bangun Jaya Kecamatan Tambusai Utara, Kabupaten Rokan Hulu, 2024)

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa Desa Bangun Jaya mempunyai 6.207 jiwa penduduk yang terdiri dari 3.159 orang laki-laki dan 3.184 orang perempuan.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 4.5 Jumlah Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan

**Tabel 4.2 Jumlah Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan**

No	Jenjang Pendidikan	Jumlah	Persentase (%)
1.	Lulus Perkuliahan	283 orang	9,6%
2.	Lulus SMA Sederajat	511 orang	12,0%
3.	Lulus SMP	117 orang	4,2%
4.	Lulus SD	750 orang	16,8%
5.	Lulus TK	1958 orang	19,3%
6.	Tidak Bersekolah	2520 orang	12,9%
<b>Jumlah</b>		<b>5988 orang</b>	<b>100%</b>

(Sumber Data : Statistik Desa Bangun Jaya Kecamatan Tambusai Utara, Kabupaten Rokan Hulu, 2024)

#### 4.6 Kondisi Perekonomian Desa Bangun Jaya

Mata pencaharian penduduk dapat memberikan gambaran tentang budaya masyarakat, karena mata pencaharian merupakan salah satu unsur kebudayaan universal, Mata pencaharian merupakan aktivitas manusia untuk mempertahankan hidupnya dan bertujuan untuk memperoleh kehidupan yang layak.

Pada umumnya masyarakat Desa Bangun Jaya ini bekerja sebagai petani dan pedagang, tetapi ada juga yang bekerja sebagai pegawai negeri sipil (PNS), buruh bangunan, TNI/POLRI. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.3 Profesi Masyarakat Desa Bangun Jaya**

Profesi	Frekuensi	Persentase
Petani	642	22,16%
PNS	82	2,83%
TNI/POLRI	11	0,38%
Pedagang	511	17,64%
Buruh	290	10,01%
Pegawai Swasta	300	10,36%
Paramedis	21	0,73%
Montir	14	0,48%
Pengrajin	8	0,27%
Lainnya	1.017	35,11%

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

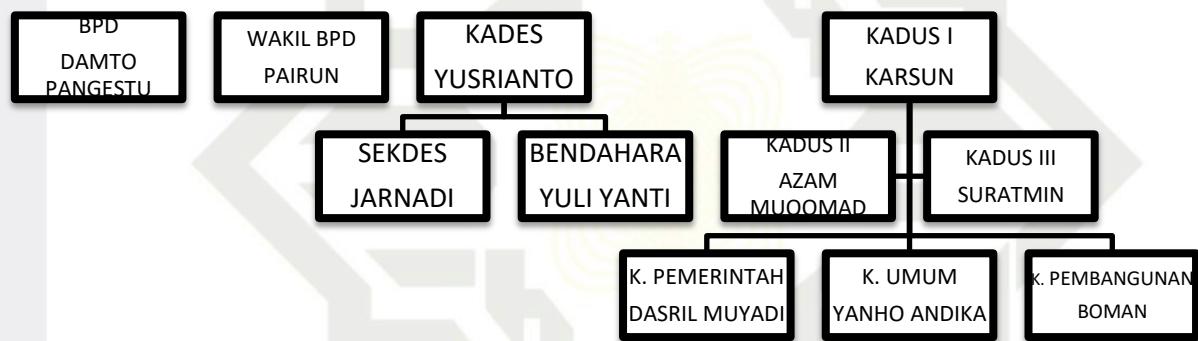
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Masyarakat Desa Bangun Jaya pada prinsipnya memiliki dua macam mata pencaharian yaitu mata pencaharian pokok dan mata pencaharian sampingan, yang ditentukan oleh jenis lapangan kerja. Sebagian besar penduduk Desa Bangun Jaya bermata pencaharian sebagai petani yang berprofesi sebagai petani sawit.

#### 4.7 Struktur Pemerintah Desa Bangun Jaya

Adapun struktur pemerintahan Desa Bangun Jaya sebagai berikut :

**Gambar 4.1 Struktur Pemerintah Desa Bangun Jaya**



Dalam pemerintahan Desa Bangun Jaya dipimpin oleh seorang Kepala Desa (Kades) dibantu oleh beberapa stafnya, mereka semua terpilih melalui mekanisme pemilihan langsung oleh masyarakat dan setelah itu baru ditetapkan berdasarkan keputusan. Di Desa Bangun Jaya terdiri dari 3 dusun 8 RW dan 29 RT, dengan potensi perangkatnya terdiri dari seorang Kepala Desa (Kades), satu orang Sekretaris Desa (Sekdes), lima kaur dan dua kepala dusun (Kadus).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Judi Online (X) terhadap Kesehatan Mental (Y) pada remaja di RT 19 RW 05 Desa Bangun Jaya Kecamatan Tambusai Utara Kabupaten Rokan Hulu. Remaja yang kecanduan judi online cenderung mengalami kesulitan tidur, mudah, marah, mudah tersinggung, dan *negative thinking*. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan judi online dapat berdampak negatif pada kesehatan mental remaja.

#### 6.2 Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi masyarakat, khususnya orang tua, guru, dan pembuat kebijakan, untuk lebih memperhatikan pengaruh aktivitas judi online terhadap kesehatan mental remaja. Pemerintah daerah dapat mempertimbangkan penyuluhan dan program pendidikan digital yang bertujuan untuk mengurangi dampak negatif judi online di kalangan remaja. Selain itu, perlu adanya pendekatan yang lebih intensif dalam memonitor aktivitas online remaja untuk menjaga stabilitas kesehatan mental mereka. Selain itu implikasi penelitian ini bagi jurusan bimbingan konseling islam dalam hal kesehatan mental pada remaja menjadi konselor dengan pengetahuan dan keterampilan untuk membantu remaja mengatasi berbagai masalah psikologis, mengembangkan potensi diri, dan mencapai kesejahteraan mental yang optimal. Penanganan dengan menggunakan konseling Islam untuk menangani judi online dalam Islam sangatlah membantu dan sangat sederhana untuk diterapkan, selain membawa kembali ke arah positif tentunya lebih mendekatkan dan meningkatkan keimanan kita sebagai seorang hambanya.

#### 6.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya adalah cakupan lokasi yang terbatas pada satu wilayah tertentu, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan untuk populasi yang lebih luas. Selain itu, faktor lain yang mungkin memengaruhi kesehatan mental remaja, seperti hubungan keluarga, lingkungan sekolah, atau kondisi ekonomi, tidak diikutsertakan dalam model penelitian ini.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**6.4 Saran**

1. **Bagi Peneliti Selanjutnya:** Disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan menambahkan variabel lain yang berpotensi memengaruhi kesehatan mental, seperti dukungan sosial, tekanan akademik, atau faktor ekonomi.
2. **Bagi Orang Tua dan Guru:** Diharapkan untuk lebih aktif dalam mendampingi remaja, terutama dalam penggunaan teknologi dan internet, serta memberikan pemahaman mengenai dampak negatif judi online.
3. **Bagi Pemerintah:** Disarankan untuk meningkatkan pengawasan terhadap situs judi online dan memperkuat regulasi terkait akses internet pada remaja. Selain itu, program penyuluhan tentang bahaya judi online dapat menjadi langkah preventif untuk menjaga kesehatan mental remaja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi Supangat. 2006. *Statistika dalam Kajian Deskriptif, Inferensi, dan Nonparametrik*, Bandung: Kencana penada media group.
- Achmad Mubarok, *Solusi Krisis Keruhanian Manusia Modern : Jiwa Dalam Al-Qur'an* (Jakarta: Paramadina, 2000)
- Banks, J. (2014). *Online gambling and crime: Causes, controls and controversies*. <https://doi.org/10.1080/14459795.2015.1005018>
- Blackwood, K. (2006). *Casino Gambling for Dummies* (M. Rubin (ed.)). Wiley Publishing, Inc.
- Daradjat, Zakiah. (2007). *Kesehatan Mental*. Jakarta: Gunung Agung.
- Diana Vidya Fakhriyani, =Peran Resiliensi Terhadap Kesehatan Mental : Penyesuaian Psikologis Selama Pandemi Covid-19 ( The Role of Psychological Resilience in Mental Health : Psychological Adjustment During t ... Peran Resiliensi Terhadap Kesehatan Mental : Penyesuaian Psikologis', 19.November (2021), 465–76.
- Fakhriyani, Diana Vidya, *Kesehatan Mental, Early Childhood Education Journal*, 2019
- Ghozali, Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ismail Nurdin, M. D. (2019). *Metode Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Jalaluddin, *Psikologi Agama* (Jakarta: RajaGrafindo Persada; Kharisma Putra Utama, 2016)
- Martin, G., & Pear, J. (2019). *Modifikasi Perilaku*: Yogyakarta: Pustaka Belajar
- M Noor Rochman Hadjam, Wahyu Widhiarso., "Pengujian Model Peranan Kecakapan Hidup Terhadap Kesehatan Mental", Jurnal Psikologi Vol 38 No 1 Tahun 2011
- Purmansyah Ariadi, "Kesehatan Mental Dalam Perspektif Islam., Jurnal Syifa Medikan Vol 3 No 2 Th 2013
- Ramayulis, *Psikologi Agama* (Jakarta: Kalam Mulia, 2017)
- Ridwan Syahran, "ketergantungan online game dan penanganannya.", jurnal 1 psikologi pendidikan dan konseling., vol 1 No 1., juni 2015
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman, U. (2020). *Perilaku Menyimpang Remaja dalam Perspektif Sosiologi* (Mihrani; Revisi). Karmila Pare Allo. <http://ebooks.uin-alauddin.ac.id/>
- Syamsu Yusuf, *Kesehatan Mental Perspektif Psikologis Dan Agama* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Ghozali, Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Sulaiman, U. (2020). *Perilaku Menyimpang Remaja dalam Perspektif Sosiologi* (Mihrani; Revisi). Karmila Pare Allo. <http://ebooks.uin-alauddin.ac.id/>
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alphabet.
- Uin Nihaya,Konsep Seni Qasidah Burdah Imam Al-Bushiri Sebagai Alternatif Menumbuhkan Kesehatan Mental, Jurnal Ilmu Dakwah, Vol. 34, no. 1, Januari Juni 2014, hlm. 297<sup>https://journal.walisongo.ac.id/index.php/dakwah/article/view/488</sup> Di akses pada tanggal 27 juli 2020 pada pukul: 04:35 WIB.
- Young, K. S., & Abreu, C. N. (2011). Internet Addiction A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment. In *John Wiley & Sons, Inc* (Vol. 4, Issue 1). Wiley & Sons, Inc.



## Lampiran 1

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## KISI-KISI

### Kisi-kisi Variabel Judi Online (X)

Variabel	Indikator	Kode
<b>Judi Online (X)</b>	1. Durasi	1,2
	2. Frekuensi	3,4
	3. Intensitas/Kekuatan	5,6,7
	<b>Total</b>	<b>7</b>

### Kisi-kisi Variabel Kesehatan Mental (Y)

Variabel	Indikator	Kode
<b>Kesehatan Mental (Y)</b>	1. Perilaku Impulsif	1,2,3
	2. Stress	4,5,6
	3. Kecemasan	7,8
	4. Emosional	9,10
	<b>Total</b>	<b>10</b>

## Lampiran 2

### KESIONER PENELITIAN

#### DATA RESPONDEN

##### Identitas Responden

##### Jenis Kelamin :

- a. Laki-Laki
- b. Perempuan

##### Status :

- a. Masih pelajar
- b. Sudah Tamat
- c. Kuliah
- d. Tidak sekolah sama sekali

##### Berapa kali memainkan game dalam 1 hari :

- a. 1-2 kali
- b. 3-7 kali
- c. Sering/ Rutin

##### Pendapatan mandiri :

- a. Punya
- b. Tidak Punya

#### B. PETUNJUK PENGISIAN KUISIONER

1. Bacalah pernyataan dengan teliti dan berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia

2. Tentukan pilihan anda terhadap pernyataan-pernyataan berikut dengan kriteria jawaban dibawah ini :

- a. Sangat Tidak Setuju (STS)
- b. Kurang Setuju (KS)
- c. Netral (N)
- d. Setuju (S)
- e. Sangat Setuju (SS)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Judi Online (X)**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
<b>Durasi</b>						
1.	Saya menghabiskan waktu 5 jam atau lebih setiap hari untuk bermain judi online.					
2.	Saya merasa kesulitan untuk mengurangi waktu dalam bermain judi online					
<b>Frekuensi</b>						
3.	Saya bermain judi online setiap hari.					
4.	Saya lebih sering menghabiskan waktu luang untuk bermain judi online ketimbang melakukan hal lain.					
<b>Intensitas</b>						
5.	Saya bermain judi online terus-menerus untuk mendapatkan kemenangan.					
6.	Saya sulit berhenti ketika saya menang dalam permainan judi online.					
7.	Saya lebih bersemangat bermain judi online ketika bersama teman-teman.					

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Kesehatan Mental (Y)**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
<b>Perilaku Impulsif</b>						
1.	Saya merasa tertantang dan penasaran ketika menang / kalah dalam bermain judi online.					
2.	Meskipun saya kalah/menang, keinginan saya kuat untuk tetap bermain judi online.					
3.	Ketika saya mempunyai uang pas-pasan saya memilih untuk tetap bermain judi online walaupun resikonya besar.					
<b>Stress</b>						
4.	Saya merasa frustasi jika tidak menang saat bermain judi online.					
5.	Kekalahan yang berulang kali membuat saya kefikiran secara terus-menerus.					
6.	Saya merasa lelah secara mental setelah bermain judi online.					
<b>Kecemasan</b>						
7.	Saya merasa cemas ketika saya mengalami kekalahan dalam permainan judi online yang membuat saya tidak balik modal.					
8.	Saya merasa gelisah ketika uang yang seharusnya digunakan untuk keperluan lain saya pakai untuk bermain judi online.					
<b>Emosional</b>						
9.	Saya akan marah jika saya kalah dalam bermain judi online					
10.	Saya cenderung refleks berkata kasar ketika saya kalah dalam bermain judi online.					

## © Hak Cipta

## Lampiran 3

## Hak Cipta

## Dilindungi

## Undang-Undang

## Sumber

## Pengaruh

## Pada

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

Tabulasi Data

Variabel X

Responden	JK	STATUS	Frekuensi Bermain	Pendapatan Mandiri	ITEM							TOTAL
					X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	
R1	L	masih pelajar	Sering/ Rutin	Tidak Punya	3	4	4	5	4	5	3	28
R2	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	4	5	5	3	3	3	3	26
R3	L	Sudah Tamat	Sering/ Rutin	Tidak Punya	4	5	3	4	4	4	4	28
R4	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	5	5	4	4	3	4	4	29
R5	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	5	3	4	5	3	5	3	28
R6	L	masih pelajar	Sering/ Rutin	Tidak Punya	4	4	4	4	4	4	4	28
R7	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	4	3	5	5	3	4	3	27
R8	L	masih pelajar	Sering/ Rutin	Tidak Punya	5	5	5	5	5	5	5	35
R9	L	masih pelajar	Sering/ Rutin	Tidak Punya	5	5	5	5	3	5	3	31
R10	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	5	4	5	5	3	5	3	30
R11	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	5	3	4	3	3	5	3	26
R12	L	masih pelajar	Sering/ Rutin	Tidak Punya	5	4	4	4	5	5	5	32
R13	L	masih pelajar	Sering/ Rutin	Tidak Punya	3	3	3	3	3	3	3	21
R14	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	3	3	3	5	4	3	4	25
R15	L	Sudah Tamat	Sering/ Rutin	Tidak Punya	3	2	1	2	3	3	3	17
R16	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	4	3	4	4	5	4	5	29
R17	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	4	4	4	4	3	4	3	26
R18	L	Sudah Tamat	Sering/ Rutin	Tidak Punya	5	5	5	5	5	5	5	35
R19	L	masih pelajar	Sering/ Rutin	Tidak Punya	3	5	4	3	5	3	5	28

© Hak Cipta  
Dilindungi  
Undang-Undang

R20	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Punya	3	3	5	5	3	3	3	25
R21	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	5	4	5	4	3	5	3	29
R22	L	masih pelajar	Sering/ Rutin	Tidak Punya	3	5	4	5	5	3	5	30
R23	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	4	4	4	3	5	4	5	29
R24	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	4	5	5	3	4	4	4	25
R25	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	3	3	3	3	3	3	3	21
R26	L	masih pelajar	Sering/ Rutin	Tidak Punya	4	4	3	4	3	4	3	25
R27	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Punya	3	4	4	4	4	3	4	26
R28	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	4	4	3	4	3	4	3	25
R29	L	masih pelajar	Sering/ Rutin	Tidak Punya	4	4	4	4	4	4	4	28
R30	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	4	3	5	3	3	4	3	25
R31	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	4	2	3	2	3	4	3	21
R32	L	Sudah Tamat	Sering/ Rutin	Tidak Punya	3	3	3	3	3	3	3	21
R33	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Punya	3	4	4	4	4	3	4	26
R34	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	3	3	3	4	3	3	3	22
R35	L	Sudah Tamat	Sering/ Rutin	Tidak Punya	5	5	5	5	5	5	5	35
R36	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	4	4	4	4	4	4	4	28
R37	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	4	4	4	4	4	4	4	28
R38	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Punya	1	2	2	2	4	1	4	16
R39	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	5	5	5	5	5	5	5	35
R40	L	Sudah Tamat	Sering/ Rutin	Punya	5	5	5	5	5	5	5	35
R41	L	Sudah Tamat	Sering/ Rutin	Tidak Punya	5	5	5	5	5	5	5	35
R42	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	5	5	5	5	5	5	5	35
R43	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	4	5	5	4	4	4	4	30

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

<b>© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</b>	R44	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Punya	4	3	3	4	5	4	5	28
	R45	L	Sudah Tamat	Sering/ Rutin	Tidak Punya	5	4	3	3	3	5	3	26
	R46	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	4	4	4	4	4	4	4	28
	R47	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	4	4	3	4	4	4	4	27
	R48	L	Sudah Tamat	Sering/ Rutin	Tidak Punya	4	4	4	4	4	4	4	28
	R49	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	3	5	3	4	4	3	4	26
	R50	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Punya	4	4	3	5	3	4	3	26
	R51	L	Sudah Tamat	Sering/ Rutin	Tidak Punya	4	4	4	3	4	4	4	27
	R52	L	masih pelajar	Sering/ Rutin	Tidak Punya	5	4	4	4	5	5	5	32
	R53	L	Kuliah	Sering/ Rutin	Tidak Punya	5	5	5	5	5	5	5	35
	R54	L	Sudah Tamat	Sering/ Rutin	Punya	4	4	4	4	4	4	4	28
	R55	L	Sudah Tamat	Sering/ Rutin	Tidak Punya	4	5	5	5	5	4	5	28
	R56	L	Sudah Tamat	Sering/ Rutin	Tidak Punya	5	5	5	5	3	5	3	31
	R57	L	Sudah Tamat	Sering/ Rutin	Tidak Punya	5	5	5	5	5	5	5	35
	R58	L	Sudah Tamat	Sering/ Rutin	Tidak Punya	5	4	5	5	4	5	4	32

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**© Hak Cipta milik UIN Suska Riau**

Responden	Variabel Y											TOTAL
		ITEM	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	
R1	3	5	3	5	1	2	2	3	4	3	31	31
R2	1	2	2	3	2	2	2	1	4	4	4	23
R3	2	2	2	1	4	2	2	1	5	5	5	26
R4	4	2	2	1	2	5	4	4	4	3	31	31
R5	3	1	3	2	1	5	3	3	4	4	29	29
R6	4	5	2	3	5	4	4	4	4	5	40	40
R7	4	5	5	1	2	4	3	3	4	4	35	35
R8	3	3	3	2	2	2	3	5	5	5	33	33
R9	5	4	3	4	2	2	2	3	5	5	35	35
R10	2	3	3	3	1	5	3	3	5	5	33	33
R11	4	5	4	1	2	2	3	3	5	5	34	34
R12	4	3	4	2	2	2	1	5	4	3	30	30
R13	3	4	2	4	2	2	1	3	5	5	31	31
R14	4	4	4	1	2	1	4	4	2	3	29	29
R15	4	4	5	2	1	2	2	3	5	5	33	33
R16	3	1	1	1	2	2	2	1	4	3	20	20
R17	5	1	1	2	4	2	2	1	4	4	26	26
R18	3	2	1	4	2	2	1	5	5	5	30	30
R19	4	5	5	2	2	2	1	3	3	3	30	30
R20	4	5	5	4	2	2	1	4	3	4	34	34
R21	5	1	2	2	3	5	2	3	3	5	31	31
R22	5	2	2	2	1	3	4	5	4	4	32	32
R23	4	4	2	2	1	4	4	3	4	5	33	33
R24	5	1	2	2	1	2	2	3	5	5	28	28
R25	5	2	2	2	2	2	2	1	5	5	28	28
R26	5	4	2	2	4	2	2	1	5	5	32	32
R27	3	4	2	2	1	2	3	4	4	3	28	28
R28	4	2	3	3	3	2	3	3	5	5	33	33
R29	4	2	5	4	3	2	2	4	4	3	33	33
R30	4	1	2	2	3	4	4	2	5	5	32	32
R31	3	2	2	2	1	2	3	3	4	3	25	25
R32	4	4	2	2	1	2	1	3	4	4	27	27
R33	4	4	2	4	2	1	2	2	3	5	29	29
R34	3	3	4	4	2	2	2	2	1	3	26	26
R35	5	5	5	3	1	4	2	2	1	4	32	32
R36	4	4	1	2	2	3	5	2	4	5	32	32

R37	4	4	2	2	2	1	2	2	3	4	26
R38	4	1	4	2	2	1	2	2	1	5	24
R39	5	1	1	2	3	4	2	2	1	1	22
R40	5	5	4	5	5	3	3	3	5	5	43
R41	3	5	3	3	3	5	4	3	5	5	39
R42	1	2	5	4	3	2	3	3	4	3	30
R43	2	2	2	3	3	4	5	4	5	5	35
R44	4	2	4	5	1	2	2	3	2	3	28
R45	3	1	4	3	2	2	2	1	2	5	25
R46	4	1	1	1	4	2	2	1	2	3	21
R47	4	4	1	2	2	1	4	3	1	4	26
R48	1	4	1	4	2	1	2	2	3	4	24
R49	3	1	4	3	1	2	2	2	1	5	24
R50	4	5	3	1	3	4	2	2	1	5	30
R51	4	4	4	5	5	4	4	1	2	4	37
R52	5	1	2	2	3	5	5	2	2	3	30
R53	5	2	2	2	1	5	1	4	2	4	28
R54	4	4	2	2	1	4	4	3	1	4	29
R55	4	5	4	5	1	2	2	3	5	5	36
R56	5	5	4	3	2	2	2	1	5	5	34
R57	5	5	5	5	4	2	2	1	4	4	37
R58	1	2	1	2	1	5	5	4	2	1	24

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Lampiran 4

Deskripsi Tanggapan Responden Judi Online (X)

Indikator	Item	Tanggapan					Mea	Keterangan
		SS	S	N	TS	STS		
1. Durasi	1. Saya menghabiskan waktu 5 jam atau lebih setiap hari untuk bermain judi online.	20	24	13	-	1	4,06	Baik
	2. Saya merasa kesulitan untuk mengurangi waktu dalam bermain judi online.	21	21	14	1	1	4,03	Baik
2. Frekuensi	3. Saya bermain judi online setiap hari	21	23	11	3	-	4,06	Baik
	4. Saya lebih sering menghabiskan waktu luang untuk bermain judi online ketimbang melakukan hal lain.	17	19	22	-	-	3,91	Baik
3. Intensitas	5. Saya bermain judi online terus-menerus	17	19	22	-	-	3,91	Baik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk mendapatkan kemenangan.									
6.Saya sulit berhenti ketika saya menang dalam permainan judi online	18	19	21	-	-	3,94	Baik		
7.Saya lebih bersemangat bermain judi online ketika bersama teman-teman	18	25	12	3	-	4	Baik		
<b>Total Mean</b>							<b>4,01</b>	<b>Baik</b>	

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 4.7**
**Deskripsi tanggapan responden mengenai Kesehatan Mental (Y)**

Indikator	Item	Tanggapan					Mean	Keterangan	n
		SS	S	N	TS	STS			
1. Perilaku Impulsif	1. Saya merasa tertantang dan penasaran ketika menang/kalah dalam bermain judi online.	4	25	12	3	4	3,7	Baik	
	2. Meskipun saya kalah/menang keinginan saya kuat untuk tetap bermain judi online.	13	15	4	14	12	3,0	Cukup Baik	
	3. Ketika saya mempunyai uang pas-pasan saya memilih untuk tetap bermain judi online walaupun resikonya besar.	8	12	8	21	9	2,81	Cukup Baik	
2. Stress	4. Saya merasa frustasi jika tidak menang saat bermain judi online.	8	10	3	31	6	2,70	Cukup Baik	
	5. Kekalahan yang berulang kali membuat saya kefikiran	4	10	10	27	7	2,60	Cukup Baik	

		secara terus-menerus.										
Hak Cipta		6.Saya lelah secara mental setelah bermain judi online.	merasa secara	4	9	22	12	11	2,70	Cukup Baik		
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang		4. Kecemasan	7.Saya cemas merasa ketika saya mengalami kekalahan dalam permainan judi online yang membuat saya tidak balik modal.	18	18	6	8	8	2,51	Tidak Baik		
			8.Saya merasa gelisah ketika uang yang seharusnya digunakan untuk keperluan lain saya pakai untuk bermain judi online	27	15	14	-	2	2,55	Tidak Baik		
		4. Emosional	9.Saya akan marah jika saya kalah dalam bermain judi online	10	25	8	9	6	2,6	Cukup Baik		
			10.Saya cenderung refleks berkata kasar ketika saya kalah dalam bermain judi online.	17	23	10	5	3	2,20	Tidak Baik		
		<b>Total Mean</b>		<b>3,01</b>		<b>Cukup Baik</b>						

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Lampiran 5**  
**Hasil Uji Instrumen**
**Hasil Uji Validitas atas Judi Online (X)**

Variabel	Nilai R hitung	Nilai R Tabel	Keterangan
X.1	0,755	0,254	Valid
X.2	0,809	0,254	Valid
X.3	0,762	0,254	Valid
X.4	0,687	0,254	Valid
X.5	0,681	0,254	Valid
X.6	0,752	0,254	Valid
X.7	0,688	0,254	Valid

Sumber: Data primer SPSS yang diolah 2025

**Hasil Uji Validitas Kesehatan Mental (Y)**

Variabel	Nilai R hitung	Nilai R Tabel	Keterangan
Y.1	0,293	0,254	Valid
Y.2	0,591	0,254	Valid
Y.3	0,435	0,254	Valid
Y.4	0,392	0,254	Valid
Y.5	0,322	0,254	Valid
Y.6	0,290	0,254	Valid
Y.7	0,258	0,254	Valid
Y.8	0,303	0,254	Valid
Y.9	0,472	0,254	Valid
Y.10	0,477	0,254	Valid

Sumber: Data primer SPSS yang diolah 2025

**Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	Cronbach's Alpha	Rstandar	Keterangan
Judi Online (X)	0,908	0,60	Reliabel
Kesehatan Mental (Y)	0,864	0,60	Reliabel

Sumber: Data primer SPSS yang diolah 2025

## Lampiran 6

### Output SPSS

#### Validitas dan reabilitas

1. Dilara Hak Cipta  
a. Per  
b. Per  
2. Dilara Hak Cipta  
a. Per  
b. Per

#### Correlations

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	TOTAL
X1	Pearson Correlation	1	.487**	.601**	.462**	.183	.928**	.233	.204	.454**	1.000**	.755**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.169	.000	.078	.125	.000	.000	.000
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
X2	Pearson Correlation	.487**	1	.609**	.522**	.466**	.441**	.490**	.511**	.954**	.487**	.809**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
X3	Pearson Correlation	.601**	.609**	1	.587**	.306*	.578**	.306*	.373**	.624**	.601**	.762**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.019	.000	.019	.004	.000	.000	.000
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
X4	Pearson Correlation	.462**	.522**	.587**	1	.325*	.532**	.301*	.272*	.583**	.462**	.687**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.013	.000	.022	.039	.000	.000	.000
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
X5	Pearson Correlation	.183	.466**	.306*	.325*	1	.233	.974**	.923**	.522**	.183	.681**
	Sig. (2-tailed)	.169	.000	.019	.013		.078	.000	.000	.000	.169	.000
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
X6	Pearson Correlation	.928**	.441**	.578**	.532**	.233	1	.208	.179	.502**	.928**	.752**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	.000	.078		.117	.179	.000	.000	.000
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
X7	Pearson Correlation	.233	.490**	.306*	.301*	.974**	.208	1	.923**	.497**	.233	.688**
	Sig. (2-tailed)	.078	.000	.019	.022	.000	.117		.000	.000	.078	.000
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
TOT	Pearson Correlation	.755**	.809**	.762**	.687**	.681**	.752**	.688**	.681**	.828**	.755**	1
AL	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58

\*\*. Correlation is significant at the

0.01 level (2-tailed).

\*. Correlation is significant at the

0.05 level (2-tailed).

#### Reliability Statistics

Cronbach's

Alpha	N of Items
.908	7

suatu masalah.

UIN SUSKA RIAU  
rif Kasim Riau

## Correlations

		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	TOTA L
Y1	Pearson Correlation	1	.125	.108	-.099	.160	.054	-.132	-.078	-.064	.156	.293*
	Sig. (2-tailed)		.350	.419	.460	.229	.688	.323	.559	.632	.242	.026
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y2	Pearson Correlation	.125	1	.368**	.271*	.025	-.111	-.029	.100	.127	.204	.591**
	Sig. (2-tailed)	.350		.004	.040	.853	.405	.828	.456	.341	.125	.000
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y3	Pearson Correlation	.108	.368**	1	.344**	-.020	-.128	-.230	.067	-.031	.070	.435**
	Sig. (2-tailed)	.419	.004		.008	.879	.338	.083	.619	.817	.600	.001
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y4	Pearson Correlation	-.099	.271*	.344**	1	.119	-.181	-.193	.002	.086	.092	.392**
	Sig. (2-tailed)	.460	.040	.008		.376	.173	.146	.990	.523	.491	.002
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y5	Pearson Correlation	.160	.025	-.020	.119	1	.056	.122	-.332*	.097	.117	.322*
	Sig. (2-tailed)	.229	.853	.879	.376		.678	.361	.011	.468	.381	.014
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y6	Pearson Correlation	.054	-.111	-.128	-.181	.056	1	.470**	.168	-.070	-.081	.290*
	Sig. (2-tailed)	.688	.405	.338	.173	.678		.000	.209	.600	.544	.027
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y7	Pearson Correlation	-.132	-.029	-.230	-.193	.122	.470**	1	.152	-.012	-.065	.258
	Sig. (2-tailed)	.323	.828	.083	.146	.361	.000		.254	.928	.626	.051
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y8	Pearson Correlation	-.078	.100	.067	.002	-	.168	.152	1	.169	-.120	.303*
	Sig. (2-tailed)	.559	.456	.619	.990	.011	.209	.254		.204	.371	.021
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y9	Pearson Correlation	-.064	.127	-.031	.086	.097	-.070	-.012	.169	1	.434*	.472**
	Sig. (2-tailed)	.632	.341	.817	.523	.468	.600	.928	.204		.001	.000
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y10	Pearson Correlation	.156	.204	.070	.092	.117	-.081	-.065	-.120	.434*	1	.447**
	Sig. (2-tailed)	.242	.125	.600	.491	.381	.544	.626	.371	.001		.000
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
TOT AL	Pearson Correlation	.293*	.591**	.435**	.392**	.322*	.290*	.258	.303*	.472*	.447*	1
	Sig. (2-tailed)	.026	.000	.001	.002	.014	.027	.051	.021	.000	.000	
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58

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

salah.

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

© Hak cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's	N of Items
Alpha	
.864	10



## 2 Analisis Regresi Linier Sederhana

Hak  
1. L

a. R

b. P

2. D

- Indang  
n atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Rengutuan nanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- UIN Suska Riau
- State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	21.914	3.908		5.607	.000
	Judi Online (X)	.204	.096	.773	2.121	.003

a. Dependent Variable: Kesehatan Mental (Y)

Sumber: Data primer SPSS yang diolah, 2025

### Hasil Uji Koefisien Determinasi

#### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R	Std. Error of the Estimate
			Square	
1	.773 <sup>a</sup>	.774	.858	4.609

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

Sumber: Data primer SPSS yang diolah, 2025



## Bukti Penyebaran Kuesioner Secara Online

### Hak Cipta

1. Dilai

- a. Penggunaan nanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak menghargai kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### © Hak

Pertanyaan Jawaban 58 Setelan

Formulir ini tidak menerima respons. Kelola

**Bagian 1 dari 3**

**Kuesioner Penelitian**

B Z U G K

Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Dalam rangka melaksanakan penelitian untuk skripsi, saya Kelvin Sahida mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN SUSKA RIAU, dengan judul penelitian "Pengaruh Judi Online Terhadap Kesehatan Mental"

Pertanyaan Jawaban 58 Setelan

Formulir ini tidak menerima respons. Kelola

**58 jawaban**

Ringkasan Pertanyaan Individual

**Nama**

58 jawaban

Pertanyaan	Individual
Theo	
Leo	
Dio	
Surya	
Yusuf	



Pertanyaan Jawaban 58 Setelan

Formulir ini tidak menerima respons. Kelola

**Nama**  
58 jawaban

Theo
Leo
Dio
Surya
Yusuf
Ismail
Putra
Eky

Pertanyaan Jawaban 58 Setelan

Formulir ini tidak menerima respons. Kelola

**Jenis Kelamin**  
58 jawaban

Laki-Laki  
Perempuan

**Status**  
58 jawaban

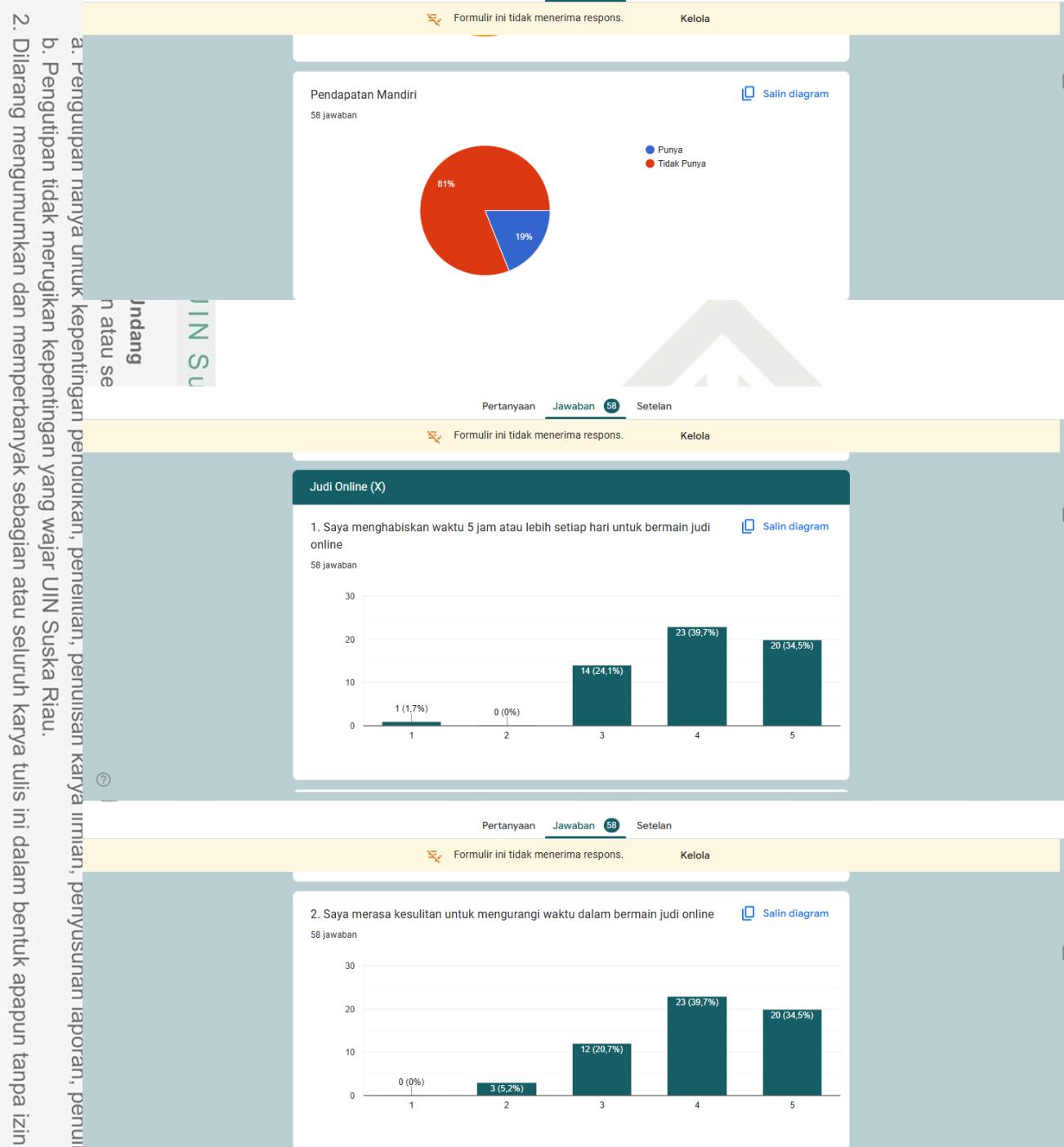
Salin diagram

Salin diagram

**Berapa kali memainkan game dalam 1 hari**  
58 jawaban

1-2 kali  
3-7 kali  
Sering/Rutin

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Penggunaannya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Penggunaan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Pertanyaan Jawaban 58 Setelan

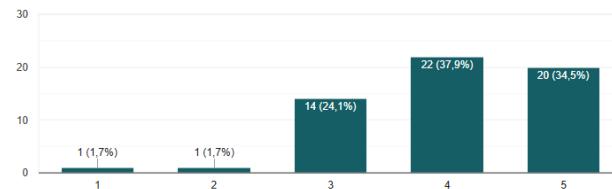
 Formulir ini tidak menerima respons.

Kelola

Salin diagram

3. Saya bermain judi online setiap hari

58 jawaban



Pertanyaan Jawaban 58 Setelan

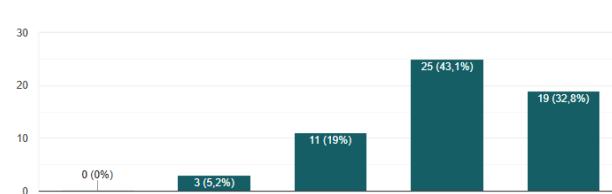
 Formulir ini tidak menerima respons.

Kelola

Salin diagram

4. Saya lebih sering menghabiskan waktu luang untuk bermain judi online ketimbang melakukan hal lain

58 jawaban



Pertanyaan Jawaban 58 Setelan

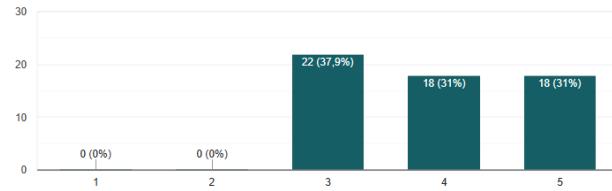
 Formulir ini tidak menerima respons.

Kelola

Salin diagram

5. Saya bermain judi online terus-menerus untuk mendapatkan kemenangan

58 jawaban



- a. Pengukuhan nanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

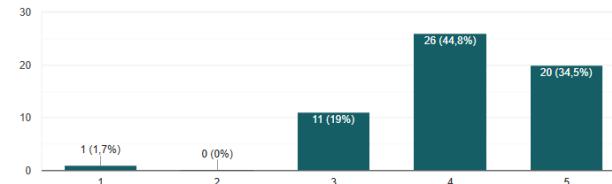
Formulir ini tidak menerima respons.

Kelola

6. Saya sulit berhenti ketika saya menang dalam permainan judi online

Salin diagram

58 jawaban



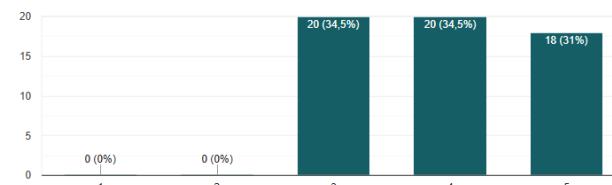
Formulir ini tidak menerima respons.

Kelola

7. Saya lebih bersemangat bermain judi online ketika bersama teman-teman

Salin diagram

58 jawaban



## Kesehatan Mental (Y)

Formulir ini tidak menerima respons.

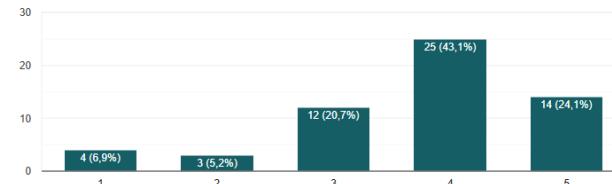
Kelola

## Kesehatan Mental (Y)

1. Saya merasa tertantang dan penasaran ketika menang / kalah dalam bermain judi online

Salin diagram

58 jawaban





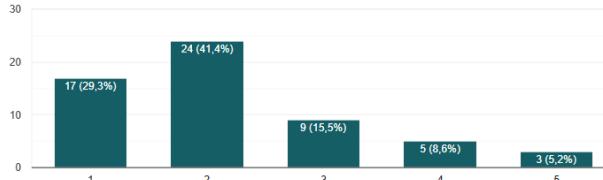
- a. Penggunaan nanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pertanyaan Jawaban 58 Setelan

Formulir ini tidak menerima respons. Kelola

5. Kekalahan yang berulang kali membuat saya kefikiran secara terus-menerus.

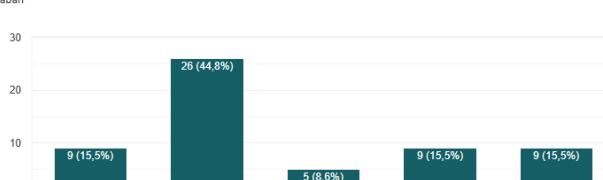
58 jawaban



Kategori	Jumlah	Persentase
1	17	29,3%
2	24	41,4%
3	9	15,5%
4	5	8,6%
5	3	5,2%

6. Saya merasa lelah secara mental setelah bermain judi online.

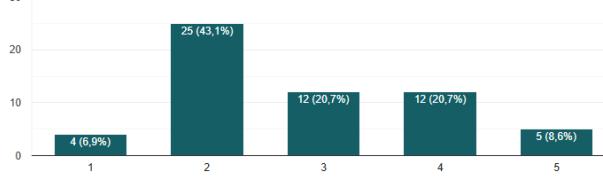
58 jawaban



Kategori	Jumlah	Persentase
1	9	15,5%
2	26	44,8%
3	5	8,6%
4	9	15,5%
5	9	15,5%

7. Saya merasa cemas ketika saya mengalami kekalahan dalam permainan judi online yang membuat saya tidak balik modal.

58 jawaban



Kategori	Jumlah	Persentase
1	4	6,9%
2	25	43,1%
3	12	20,7%
4	12	20,7%
5	5	8,6%

- a. Pengumpulan nanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

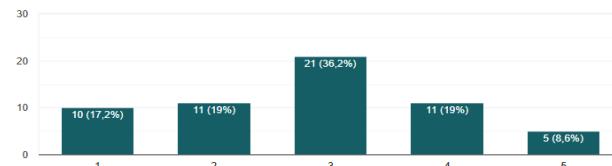
Formulir ini tidak menerima respons.

Kelola

8. Saya merasa gelisah ketika uang yang seharusnya digunakan untuk keperluan lain saya pakai untuk bermain judi online.

Salin diagram

58 jawaban



9. Saya akan marah jika saya kalah dalam bermain judi online

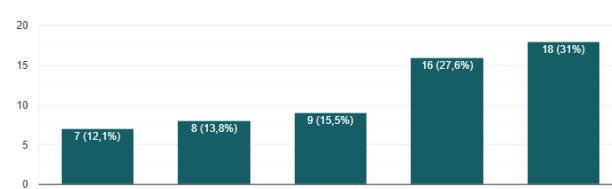
Salin diagram

58 jawaban

9. Saya akan marah jika saya kalah dalam bermain judi online

Salin diagram

58 jawaban



10. Saya cenderung refleks berkata kasar ketika saya kalah dalam bermain

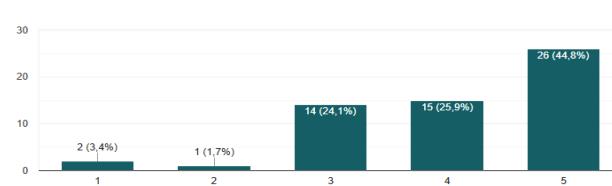
Salin diagram

58 jawaban

10. Saya cenderung refleks berkata kasar ketika saya kalah dalam bermain judi online.

Salin diagram

58 jawaban



- a. Penggunaan nanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.