

**PENGARUH APLIKASI *GAME* SLOT TERHADAP KEBIASAAN JUDI
ONLINE STUDI MASYARAKAT SIOYONG**



Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Gelar S.Sos Pada
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
UIN Datokarama Palu*

Oleh:

AZHARI

NIM: 214100028

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
UIN DATOKARAMA PALU
2024**

**PENGARUH APLIKASI *GAME* SLOT TERHADAP KEBIASAAN JUDI
ONLINE STUDI MASYARAKAT SIOYONG**



Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Gelar S.Sos Pada
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
UIN Datokarama Palu*

Oleh:

AZHARI

NIM: 214100028

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
UIN DATOKARAMA PALU
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan penuh kesadaran, penyusunan yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Skripsi dengan judul “Pengaruh Aplikasi Game Slot Terhadap Kebiasaan Judi Online Studi Masyarakat Sioyong” ini benar adalah hasil karya sendiri, jika dikemudian hari terbukti bahwa ini merupakan duplikat, tiruan atau dibuatkan orang lain secara keseluruhan atau Sebagian, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya, batal demi hukum.

Palu, Januari 2025
14 Rajab 1446 H
Penulis

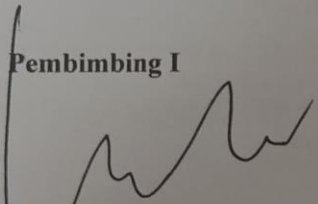
AZHARI
NIM.214100028

LEMBAR PERSETUJUAN

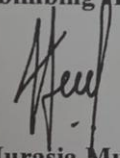
Skripsi yang berjudul “Pengaruh Aplikasi *Game* Slot Terhadap Kebiasaan Judi *Online* Studi Masyarakat Sioyong” Oleh Azhari, Nim: 214100028, Mahasiswa Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI), Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam (FDKI) Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi proposal yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa proposal tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah untuk diujikan.

Palu, Januari 2024
14 Rajab 1446 H

Pembimbing I


Dr. Suharto, S.Sos.I., M.Si.
NIP: 197707032009121005

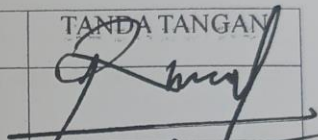
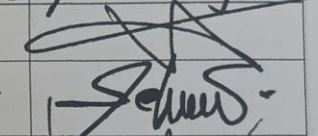
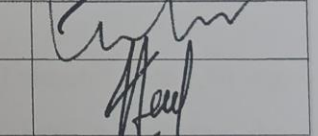
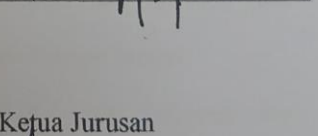
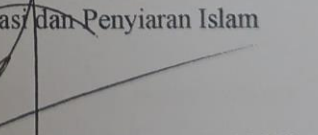
Pembimbing II


Dr. Nurasia Munir, S.Pd.I., M.Pd.
NIP: 198310272009122003

PENGESAHAN SKRIPSI

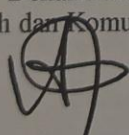
Skripsi saudara Azhari NIM. 214100028 dengan judul “Pengaruh Aplikasi Game Slot Terhadap Kebiasaan Judi Online Studi Masyarakat Sioyong” yang telah dimunaqasyakan oleh dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam (FDKI) Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu pada Selasa 6, Mei 2025, yang bertepatan pada tanggal 09 Dhul Qadah 1446 pada pukul 11.00. Dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulis karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Social (S.Sos) pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam (FDKI) Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) dengan beberapa perbaikan

DEWAN PENGUJI

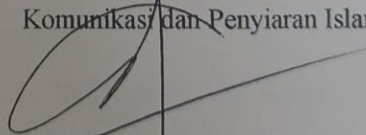
JABATAN	NAMA	TANDA TANGAN
Ketua Tim Penguji	Muh. Reza Tahimu S. Pd.I., M.Pd	
Penguji Utama I	Dr. Sahril S.S., M.Pd	
Penguji Utama II	Mursyidul Haq Firmansyah, M. Phil	
Pembimbing/Penguji I	Dr. Suharto, S. Sos.I., M.S.I	
Pembimbing/Penguji II	Dr. Nurasia Munir, S.Pd.I., M.Pd.	

Mengetahui

Dekan Fakultas
Dakwah dan Komunikasi Islam


Dr. Adam, M.Pd., M.Si
NIP. 196912311995031005

Ketua Jurusan
Komunikasi dan Penyiaran Islam


Dr. Hafiruddin Cikka, S.Kom.I., M.I.Kom
NIP. 198812302019031005

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt, karena berkat rahmat dan hidayahnya skripsi ini dapat diselesaikan sesuai dengan target yang telah direncanakan. Shalawat dan salam penulis persembahkan kepada nabi besar Muhammad SAW, beserta keluarga beliau, sahabat-sahabat dan pengikut beliau. Sosok agung tanpa cela sosok yang menjadi panutan milyaran manusia dimuka bumi, sosok yang menempati peringkat 1 dalam buku Micheal H. Hart, yang menunjukkan bukti konkrit tertulis pengakuan dunia atas sumbangsi yang telah beliau berikan terhadap peradaban manusia. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapat banyak bantuan, baik moril maupun material dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kepada orang tua penulis ayahanda Baharuddin dan ibunda Kusmawati yang telah membesarkan dengan penuh kasih sayang, mendidik dan membiayai penulis dalam kegiatan studi dari jenjang pendidikan paud sampai saat ini. Dan juga terima kasih kepada saudariku Ramdan, Fitria Ulfa dan Lukmanu Hakim
2. Bapak Rektor UIN Datokarama Palu, Prof. Dr. H. Lukman S Thahir, M. Ag. yang telah banyak memeberikan kebijakan selama perkuliahan dan penyelesaian studi hingga semuanya dapat berjalan dengan lancar.

3. Bapak Dr. Adam, M.Pd., M.Si selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam (FDKI) beserta jajarannya.
4. Bapak Dr. Hairuddin Cikka, S.Kom.I., M.I.Kom selaku ketua jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam.
5. Bapak Dr. Suharto, S.Sos.I., M.S.I. Selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Nurasia Munir, S.Pd.I., M.Pd. selaku pembimbing II yang dalam penyusunan Skripsi ini dengan ikhlas telah membimbing penulis, memberi saran serta motivasi sehingga dengan segala kekurangan yang dimiliki penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan harapan.
6. Bapak Mohammad Sairin, S.Pd., MA. selaku penasehat akademik, yang selalu bersedia meluangkan waktunya mendengar keluhan dari penulis dan selalu memotivasi penulis agar terus giat dalam mengikuti perkuliahan.
7. Seluruh Dosen dan Karyawan UIN Datokarama Palu, yang dengan ikhlas memberikan pelayanan selama penulis mengikuti rutinitas akademik.
8. Bapak Rifai, S.E, M.M selaku kepala perpustakaan UIN Datokarama Palu yang telah membantu penulis untuk memperoleh berbagai data dalam penyusunan skripsi ini dan seluruh stafnya yang telah membantu meminjamkan literatur yang sangat dibutuhkan dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Rekan dan sahabat saya yang Bernama Adrian, Putri Whildania, Cindi Amalia Hapsari, Mega Jufri, dan Jihan Ri'fai yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa di setiap langkah perjalanan saya. Terima kasih atas kebersamaan dan inspirasi yang tak ternilai harganya.
10. Terakhir, terimakasih kepada peria sederhana yang memiliki keinginan tinggi namun terkadang sulit dimengerti isi kepalanya, sang penulis karya tulis ini yaitu dari saya sendiri, Azhari. Seorang anak bungsu yang berjalan

menuju usia 21 tahun yang keras kepala namun terkadang sifatnya seperti anak kecil pada umumnya. Terimakasih ya telah hadir di dunia dan sudah bertahan sampai sejauh ini melewati banyaknya tantangan rintangan yang alam semesta berikan. Terimakasih kamu hebat saya bangga dengan atas pencapain yang telah di raih dalam hidup mu dan selalu merayakan dirimu sendiri sampai dititik ini, walau seringkali pengharapan tidak sesuai dengan ekspektasi, namun harus tetap bersyukur terimakasih selalu mau berusaha, bekerjasama dan tidak Lelah mencoba hal-hal positif saya yakin dengan usaha, kebaikan-kebaikan dan do'a yang selalu kamu langitkan Allah sudah merencanakan memberikan pilihan yang tidak terduga pastinya terbaik buat dirimu. Berbahagialah selalu kehadiranmu jadilah bersinar dimanapun kamu memijakkan kaki. Semoga langkah kebaikan terus berada padamu dan semoga Allah selalu meridhoi setiap perbuatanmu dan selalu dalam lindungan-Nya. Aamii.

Barakallahu fiikum.

Akhirnya. kepada semua pihak, penulis senantiasa mendoakan semoga segala bantuan yang diberikan kepada penulis mendapat balasan yang tidak terhingga dari Allah Swt dan semoga skripsi ini dapat bagi pembaca.

Palu, Januari 2025
14 Rajab 1446 H

AZHARI
NIM.214100028

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	I
JUDUL.....	II
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	III
LEMBAR PERSETUJUAN.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI.....	IV
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIV
ABSTRAK.....	Err
or! Bookmark not defined.	
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian.....	9
D. Garis-Garis Besar Isi	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori	18
C. Kerangka Pemikiran.....	28
D. Hipotesis.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Pendekatan Dan Desain Penelitian.....	31
1. Pendekatan Penelitian	31
2. Desain Penelitian	31
B. Populasi Dan Sampel Penelitian	32
1. Populasi	32
2. Sampel.....	33
C. Variabel Penelitian	35
D. Definisi Operasional.....	36

1. Pengguna aplikasi <i>game</i> slot	37
2. Pengaruh game slot	38
E. Instrumen Penelitian.....	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41
1. Angket (Kuesioner)	41
2. Observasi	44
3. Dokumentasi.....	45
G. Teknik Analisis Data.....	45
1. Uji Normalitas	46
2. Uji Regresi Sederhana	47
3. Uji T	47
4. Uji Koefisien Determinasi (R^2)	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Deskripsi Hasil Penelitian	49
B. Hasil Penelitian Penggunaan Aplikasi Game slot	54
C. Pembahasan Hasil Penelitian	58
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Implikasi Penelitian.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	15
Tabel 3.1 Keterangan Skala Likert	39
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Game Slot	40
Tabel 4.1 Realibilitas X	43
Tabel 4.2 Reliabilitas Y	44
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas	46
Tabel 4.4 Hasil Uji Regresi Sederhana	55
Tabel 4.5 Hasil Hipotesis menggunakan Uji T	56
Tabel 4.6 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik Pernyataan 1 Ekologi Media.....	58
Gambar 4.2 Grafik Pernyataan 2 Ekologi Media.....	59
Gambar 4.3 Grafik Pernyataan 3 Ekologi Media.....	59
Gambar 4.4 Grafik Pernyataan 4 Ekologi Media.....	60
Gambar 4.5 Grafik Pernyataan 5 Ekologi Media.....	60
Gambar 4.6 Grafik Pernyataan 6 Ekologi Media.....	61
Gambar 4.7 Grafik Pernyataan 7 Ekologi Media.....	61
Gambar 4.8 Grafik Pernyataan 8 Ekologi Media.....	62
Gambar 4.9 Grafik Pernyataan 9 Ekologi Media.....	62
Gambar 4.10 Grafik Pernyataan 10 Ekologi Media.....	62
Gambar 4.11 Grafik Ekologi Media.....	63
Gambar 4.12 Grafik Pernyataan 11 Konstruksi Realitas Sosial	63
Gambar 4.13 Grafik Pernyataan 12 Konstruksi Realitas Sosial	64
Gambar 4.14 Grafik Pernyataan 13 Konstruksi Realitas Sosial	64
Gambar 4.15 Grafik Pernyataan 14 Konstruksi Realitas Sosial	65
Gambar 4.16 Grafik Pernyataan 15 Konstruksi Realitas Sosial	66
Gambar 4.17 Grafik Pernyataan 16 Konstruksi Realitas Sosial	66
Gambar 4.18 Grafik Pernyataan 17 Konstruksi Realitas Sosial	67
Gambar 4.19 Grafik Pernyataan 18 Konstruksi Realitas Sosial	68
Gambar 4.20 Grafik Pernyataan 19 Konstruksi Realitas Sosial	68
Gambar 4.21 Grafik Konstruksi Realitas Sosial	69
Gambar 4.22 Grafik Pernyataan 20 Interaksi Simbolik	70
Gambar 4.23 Grafik Pernyataan 21 Interaksi Simbolik	70
Gambar 4.24 Grafik Pernyataan 22 Interaksi Simbolik	71
Gambar 4.25 Grafik Pernyataan 23 Interaksi Simbolik	71

Gambar 4.26 Grafik Pernyataan 24 Interaksi Simbolik.....	72
Gambar 4.27 Grafik Interaksi Simbolik.....	73
Gambar 4.28 Grafik Pernyataan 25 Kebiasaan	74
Gambar 4.29 Grafik Pernyataan 26 Kebiasaan	74
Gambar 4.30 Grafik Pernyataan 27 Kebiasaan	75
Gambar 4.31 Grafik Pernyataan 28 Kebiasaan	75
Gambar 4.32 Grafik Pernyataan 29 Kebiasaan	76
Gambar 4.33 Grafik Pernyataan 30 Kebiasaan	77
Gambar 4.34 Grafik Pernyataan 31 Kebiasaan	77
Gambar 4.35 Grafik Pernyataan 32 Kebiasaan	78
Gambar 4.36 Grafik Pernyataan 33 Kebiasaan	79
Gambar 4.37 Grafik Pernyataan 34 Kebiasaan	79
Gambar 4.38 Grafik Pernyataan 35 Kebiasaan	80
Gambar 4.39 Grafik Kebiasaan.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kuesioner /Angket Penelitian Sebelum Validasi
- Lampiran 2. Kuesioner /Angket Penelitian Setelah Validasi
- Lampiran 3. Pembagian Kuesioner Sebelum Turun Penelitian
- Lampiran 4. Tabulasi Angket Sebelum Validasi
- Lampiran 5. Uji Validitas Variabel Aplikasi Game Slot (X) Sebelum Penelitian
- Lampiran 6. Uji Validitas Variabel Kebiasaan Judi Online (Y) Sebelum Penelitian
- Lampiran 7. Doukumentasi Izin Penelitian
- Lampiran 8. Doukumentasi Orang Bermain Games lot dan Judi Online
- Lampiran 9. Doukumentasi Pengisian Kuesioner Melalui Google From Kepada Sampel
- Lampiran 11. Tabulasi Angket Sebetelah Penelitian
- Lampiran 12. Uji Validitas Variabel Aplikasi Game Slot (X) Setelah Penelitian
- Lampiran 13. Uji Validitas Variabel Kebiasaan Judi Online (Y) Setelah Penelitian
- Lampiran 14 : Surat Keterangan Telah Selesai Meneliti Dari Desa

ABSTRAK

Nama : Azhari
NIM : 21410028
Judul Skripsi : PENGARUH APLIKASI *GAME* SLOT TERHADAP
KEBIASAAN JUDI *ONLINE* STUDI MASYARAKAT
SIOYONG

Aplikasi game telah mengalami perkembangan pesat seiring kemajuan teknologi ponsel pintar dan internet, menawarkan aksesibilitas dan kenyamanan yang sebelumnya tak terbayangkan. Salah satu jenis aplikasi yang menarik perhatian adalah game slot, yang kini semakin populer di masyarakat, termasuk di desa Sioyong.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemudahan akses dan daya tarik fitur game slot menjadi pendorong utama perilaku adiktif dalam perjudian online. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh aplikasi game slot terhadap kebiasaan judi online di masyarakat Sioyong.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, Pada penelitian ini regresi sederhana digunakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi game slot (variable independen) terhadap kebiasaan judi online (variabel dependen) di masyarakat Desa Sioyong.

Berdasarkan perhitungan SPSS 26 diketahui hasil penelitian menunjukkan bahwa Uji T dan di peroleh nilai T_{hitung} Sebesar 4.012 lebih besar dari pada T_{tabel} sebesar 2.001. Selain itu, tingkat signifikansi uji T adalah 0.000, yang juga lebih kecil dari 0.05. Berdasarkan kriteria tersebut, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Temuan ini menunjukkan pentingnya perhatian terhadap penggunaan aplikasi game slot sebagai salah satu faktor yang dapat memengaruhi kebiasaan judi online. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi landasan untuk penelitian lebih lanjut terkait faktor-faktor lain yang memengaruhi kebiasaan judi online serta upaya untuk mengurangi dampak negatifnya di masyarakat.