

**PENGARUH ADIKSI JUDI ONLINE TERHADAP PENURUNAN INTERAKSI
SOSIAL DAN PERILAKU AGRESIF REMAJA DI DESA ADIREJO**

Ahmad Febri Mustofa¹, Meita Sari², Sugiarto³

^{1,2,3}Universitas Ma'arif Lampung

¹fbr9151@gmail.com, ²meisar0507@gmail.com, ³sugiarto@umala.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of online gambling addiction on the decline in social interaction and aggressive behavior of adolescents in one of the villages in Lampung Province. The study used a quantitative approach with an associative method and an ex post facto correlational design, with a sample of 246 respondents obtained through a purposive sampling technique. Data were collected using the Gambling Urge Scale (GUS) for online gambling addiction and the Social Skills Inventory (SSI) for social interaction and the Buss–Perry Aggression Questionnaire (BPAQ) for aggressive behavior, which have been tested for validity and reliability. Data analysis used simple linear regression with the help of SPSS version 21. The results showed that online gambling addiction significantly influenced social interaction and aggressive behavior with a significance value <0.05 . The coefficient of determination showed that online gambling addiction contributed 27.9% to social interaction and 33.3% to aggressive behavior. Thus, it can be concluded that online gambling has a negative impact on the social and emotional conditions of adolescents.

Keywords: Online Gambling Addiction, Social Interaction, Aggressive Behavior, Adolescents, Quantitative Analysis

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh adiksi judi online terhadap penurunan interaksi sosial dan perilaku agresif remaja Disalah satu desa di Provinsi Lampung. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif dan desain korelasional ex post facto, dengan jumlah sampel sebanyak 246 responden yang diperoleh melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan dengan menggunakan Skala Gambling Urge Scale (GUS) untuk adiksi judi online serta Social Skills Inventory (SSI) untuk interaksi sosial dan Buss–Perry Aggression Questionnaire (BPAQ) untuk perilaku agresif yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS versi 21. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adiksi judi online berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial dan perilaku agresif dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Koefisien determinasi menunjukkan bahwa adiksi judi online memberikan kontribusi sebesar 27,9% terhadap interaksi sosial dan 33,3%

terhadap perilaku agresif . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa judi online memiliki dampak negatif terhadap kondisi sosial dan emosional remaja.

Kata Kunci: Adiksi Judi Online, Interaksi Sosial, Perilaku Agresif, Remaja, Analisis Kuantitatif

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan signifikan dalam pola kehidupan masyarakat, khususnya pada remaja sebagai kelompok pengguna internet yang dominan (Dodaj et al., 2024). Kemudahan akses internet melalui perangkat mobile memungkinkan berbagai aktivitas dilakukan secara daring, termasuk praktik judi online yang saat ini semakin marak (Ariyati et al., 1970). Fenomena ini menjadi permasalahan serius karena remaja berada pada fase perkembangan yang rentan terhadap pengaruh negatif dan perilaku adiktif (Friska et al., 2024). Data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) tahun 2024 menunjukkan bahwa lebih dari 197 ribu remaja usia 11–19 tahun terlibat dalam aktivitas judi online dengan nilai transaksi mencapai Rp293 miliar (Dian Erika Nugraheny, 2024). Fakta tersebut menunjukkan bahwa judi online telah berkembang menjadi permasalahan sosial yang berdampak luas.

Secara teoretis, adiksi judi online merupakan bagian dari behavioral addiction, yaitu kondisi ketika individu tidak mampu mengendalikan dorongan untuk berjudi meskipun menyadari konsekuensi negatifnya (Chóliz et al., 2021). Karakteristik lingkungan digital, seperti akses tanpa batas, anonimitas, dan sistem penghargaan instan, turut memperkuat kecenderungan adiktif tersebut (Gainsbury, 2015). Dampak dari adiksi ini tidak hanya bersifat individual, tetapi juga memengaruhi aspek sosial dan emosional, seperti menurunnya kualitas interaksi sosial serta meningkatnya kecenderungan perilaku agresif (Gainsbury et al., 2015).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa judi online berkaitan dengan gangguan emosional, penarikan diri dari lingkungan sosial, serta peningkatan perilaku agresif pada remaja (Sugiarto, 2025). Namun demikian, sebagian besar penelitian dilakukan pada konteks perkotaan dan

cenderung menggunakan pendekatan kualitatif atau hanya mengkaji satu variabel secara terpisah. Kondisi ini menyebabkan masih terbatasnya bukti empiris yang mengkaji secara simultan hubungan antara adiksi judi online, interaksi sosial, dan perilaku agresif, khususnya dalam konteks masyarakat pedesaan.

Berdasarkan kondisi empiris Disalah satu desa di Provinsi Lampung, ditemukan adanya keterlibatan remaja dalam aktivitas judi online yang berdampak pada berkurangnya interaksi sosial serta munculnya perilaku agresif. Meskipun demikian, belum terdapat penelitian yang secara kuantitatif menguji besaran pengaruh adiksi judi online terhadap kedua aspek tersebut dalam konteks lokal. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang penting untuk dikaji lebih lanjut.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh adiksi judi online terhadap penurunan interaksi sosial dan perilaku agresif remaja Disalah satu desa di Provinsi Lampung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian perilaku adiktif

digital serta kontribusi praktis sebagai dasar dalam merumuskan strategi pencegahan dan penanganan yang lebih efektif di lingkungan masyarakat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif dan desain korelasional ex post facto, Penelitian dilaksanakan Disalah satu desa di Provinsi Lampung, Kecamatan Jabung, Kabupaten Lampung Timur, selama satu bulan, yaitu dari Januari hingga Februari.

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja akhir dan dewasa muda berusia 19–24 tahun Disalah satu desa di Provinsi Lampung sebanyak 575 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan non-probability sampling dengan metode purposive sampling, Jumlah sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin sehingga diperoleh sebanyak 236 responden yang dianggap representatif untuk mewakili populasi. Ukuran sampel tersebut dinilai memadai karena telah memenuhi ketentuan penelitian kuantitatif dan mampu mewakili populasi penelitian, sehingga data yang diperoleh dapat dianalisis secara

statistik serta digeneralisasikan terhadap populasi penelitian secara tepat.

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner tertutup dengan skala Likert lima poin untuk mengukur variabel adiksi judi online, penurunan interaksi sosial, dan perilaku agresif. Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator teoritis masing-masing variabel dan telah melalui uji validitas serta reliabilitas untuk memastikan keakuratan dan konsistensi alat ukur .

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) yaitu adiksi judi online, serta variabel terikat (Y_1) penurunan interaksi sosial dan (Y_2) perilaku agresif. Pengukuran variabel dilakukan menggunakan instrumen yang telah diadaptasi, seperti Gambling Urge Scale (GUS) untuk adiksi judi online serta Social Skills Inventory (SSI) untuk interaksi sosial dan Buss–Perry Aggression Questionnaire (BPAQ) untuk perilaku agresif yang telah teruji validitas konstruksinya di Indonesia (Meita Sari, 2024).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan bantuan aplikasi SPSS versi 21.

Analisis dilakukan secara bertahap untuk memastikan bahwa data yang digunakan memenuhi syarat analisis serta mampu menjawab hipotesis penelitian secara akurat.

Tahap pertama adalah uji validitas, yang berfungsi untuk mengukur ketepatan setiap item kuesioner dalam merepresentasikan variabel penelitian. Uji ini dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment, dengan cara mengkorelasikan skor setiap item dengan skor total variabel. Item dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel, sehingga hanya item yang valid yang digunakan dalam analisis selanjutnya.

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas, yang berfungsi untuk mengetahui konsistensi instrumen penelitian. Uji ini menggunakan Cronbach's Alpha, di mana suatu variabel dikatakan reliabel jika nilai alpha lebih besar dari 0,70. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen mampu memberikan hasil yang stabil dan dapat dipercaya.

Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, dilakukan uji asumsi klasik. Uji normalitas berfungsi untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, yang merupakan syarat

penggunaan analisis regresi. Pengujian dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dengan kriteria nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 menunjukkan data berdistribusi normal.

Uji linearitas berfungsi untuk memastikan bahwa hubungan antara variabel independen dan dependen bersifat linear. Hal ini penting karena analisis regresi hanya dapat digunakan jika hubungan antar variabel berbentuk garis lurus.

Uji heteroskedastisitas berfungsi untuk mengetahui apakah terdapat ketidaksamaan varians error dalam model regresi. Model yang baik adalah yang tidak mengalami heteroskedastisitas, sehingga hasil analisis tidak bias.

Tahap berikutnya adalah analisis regresi linear sederhana, yang berfungsi untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Model regresi dinyatakan dalam persamaan $Y = a + bX$, di mana koefisien b menunjukkan besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen serta arah hubungan yang terjadi.

Untuk menguji hipotesis digunakan uji t (parsial), yang berfungsi untuk mengetahui apakah

variabel independen secara individu berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi, yaitu jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka variabel berpengaruh signifikan.

Selain itu, digunakan koefisien determinasi (R^2) yang berfungsi untuk mengukur kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. Nilai R^2 menunjukkan seberapa besar variasi variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh model, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan data terhadap 246 responden, diperoleh gambaran umum mengenai variabel penelitian yang meliputi judi online, interaksi sosial, dan perilaku agresif. Analisis deskriptif ini bertujuan untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai minimum, maksimum, serta standar deviasi dari masing-masing variabel. Nilai rata-rata (mean) digunakan untuk melihat kecenderungan data, sedangkan standar deviasi menunjukkan tingkat penyebaran data (Ferreira, 2020).

Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel judi online memiliki rata-rata sebesar 20,13 yang menunjukkan tingkat penggunaan berada pada kategori sedang. Variabel interaksi sosial memiliki rata-rata sebesar 41,81, sedangkan perilaku agresif sebesar 40,91, yang menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut berada pada kategori cukup tinggi. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Descriptive Statistics

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Deviasi
JO	246	6	30	20.13	5.49
PIS	246	17	60	41.81	8.69
PA	246	12	60	40.91	9.33

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan pada variabel judi online (X1), penurunan interaksi sosial (Y1), serta perilaku agresif (Y2) dinyatakan valid, karena nilai r hitung setiap item lebih besar daripada r tabel (Tamini et al., 2025). Pada penelitian ini, nilai r tabel sebesar 0,125 untuk jumlah sampel 246 responden dan 0,268 untuk jumlah sampel 54 responden pada taraf signifikansi 0,05.

Selain itu, nilai korelasi item terhadap skor total yang relatif tinggi

mengindikasikan bahwa setiap butir pernyataan mampu mengukur konstruk yang diteliti secara tepat dan konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa setiap item memiliki kemampuan yang baik dalam merepresentasikan variabel yang diukur, sehingga tidak terdapat item yang perlu dieliminasi (Hessen, 2023).

Instrumen pada variabel judi online memiliki nilai korelasi yang tergolong kuat, sedangkan pada variabel penurunan interaksi sosial dan perilaku agresif berada pada kategori cukup hingga kuat. Kondisi ini memperlihatkan bahwa seluruh item memiliki daya diskriminasi yang baik dalam membedakan karakteristik responden berdasarkan konstruk yang diteliti (Ferrando & Morales-Vives, 2023).

Oleh karena itu, instrumen penelitian ini dinilai layak untuk digunakan dalam tahap analisis selanjutnya karena telah memenuhi syarat validitas. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2019: 176-197) yang menyatakan bahwa suatu item dianggap valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel. Dengan demikian, seluruh indikator dalam penelitian ini terbukti mampu

mencerminkan variabel yang diteliti secara memadai.

Sebagai contoh, hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Uji Validitas
Skala Judi Online

No	Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	P1	0,659	0,125	Valid
2	P2	0,728	0,125	Valid
3	P3	0,713	0,125	Valid
4	P4	0,725	0,125	Valid
5	P5	0,678	0,125	Valid
6	P6	0,683	0,125	Valid

Tabel 2. Uji Validitas
Skala Penurunan Interaksi Sosial

No	Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	S1	0,543	0,125	Valid
2	S2	0,535	0,125	Valid
3	S3	0,603	0,125	Valid
4	S4	0,579	0,125	Valid
5	S5	0,632	0,125	Valid
6	S6	0,619	0,125	Valid
7	S7	0,665	0,125	Valid
8	S8	0,660	0,125	Valid
9	S9	0,639	0,125	Valid
10	S10	0,542	0,125	Valid
11	S11	0,650	0,125	Valid
12	S12	0,572	0,125	Valid

Tabel 3. Uji Validitas
Skala Perilaku Agresif

No	Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	PA1	0,525	0,268	Valid
2	PA2	0,416	0,268	Valid
3	PA3	0,562	0,268	Valid
4	PA4	0,678	0,268	Valid
5	PA5	0,647	0,268	Valid
6	PA6	0,598	0,268	Valid
7	PA7	0,621	0,268	Valid
8	PA8	0,591	0,268	Valid
9	PA9	0,467	0,268	Valid
10	PA10	0,637	0,268	Valid
11	PA11	0,586	0,268	Valid
12	PA12	0,632	0,268	Valid

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh variabel dalam penelitian ini, yaitu judi online (X1), penurunan interaksi sosial (X2), serta perilaku agresif (Y) memiliki nilai Cronbach's Alpha yang lebih besar dari 0,70. Nilai Cronbach's Alpha untuk masing-masing variabel adalah sebesar 0,772, 0,750, dan 0,745, yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi internal yang baik (Sari et al., 2023).

Nilai Cronbach's Alpha yang berada di atas batas minimum 0,70 mengindikasikan bahwa seluruh item dalam masing-masing variabel mampu memberikan hasil yang konsisten dan stabil dalam mengukur konstruk yang sama. Dengan demikian, tidak terdapat item yang perlu dihapus karena seluruh item telah berkontribusi secara positif terhadap reliabilitas instrumen.

Selain itu, nilai reliabilitas yang berada pada kategori cukup hingga tinggi menunjukkan bahwa instrumen penelitian ini dapat dipercaya (reliable) dan memiliki tingkat keandalan yang baik dalam mengumpulkan data penelitian (Amirrudin et al., 2020). Hal ini juga mencerminkan bahwa responden

memberikan jawaban yang relatif konsisten terhadap setiap item pernyataan dalam kuesioner.

Oleh karena itu, instrumen penelitian ini dinyatakan layak digunakan dalam tahap analisis selanjutnya karena telah memenuhi syarat reliabilitas. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Amirrudin et al., 2020). yang menyatakan bahwa suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70. Dengan demikian, seluruh variabel dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria reliabilitas dan dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Uji Reliabilitas

N o	Variabel	Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Keterangan
1	Judi Online	0,772	7	Reliabel
2	Penurunan Interaksi Sosial	0,750	13	Reliabel
3	Perilaku Agresif	0,745	13	Reliabel

Hasil uji normalitas dapat dilihat dari nilai Asymp. Sig. (2-tailed) pada uji Kolmogorov-Smirnov (Ahadi et al., 2023). Dalam penelitian ini, variabel penurunan interaksi sosial memiliki nilai Asymp. Sig sebesar 0,846, sedangkan variabel perilaku agresif

sebesar 0,686. Kedua nilai tersebut lebih besar dari batas minimum signifikansi yaitu 0,05 (Sig > 0,05). Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai distribusi residual untuk masing-masing variabel sudah dalam kategori normal. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 5. Uji Normalitas
Penurunan Interaksi Sosial**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		246
Normal Parameters ^a	Mean	.000000
	Std. Deviation	7.38199
Most Extreme Differences	Absolute	.039
	Positive	.023
	Negative	-.039
Kolmogorov-Smirnov Z		.614
Asymp. Sig. (2-tailed)		.846

a. Test distribution is Normal.

**Tabel 5. Uji Normalitas
Perilaku Agresif**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		246
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.618301
Most Extreme Differences	Absolute	.046
	Positive	.031

Negative	-.046
Kolmogorov-Smirnov Z	.715
Asymp. Sig. (2-tailed)	.686

a. Test distribution is Normal.

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel independen dan dependen bersifat linear. Model regresi yang baik mensyaratkan adanya hubungan linear antar variabel (Zone & Of, 2025).

Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi deviation from linearity untuk kedua hubungan variabel lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antar variabel bersifat linear. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3 Uji Linearitas

Hubungan Variabel	Sig. Deviation	Keterangan
$X \rightarrow Y_1$	0.077	Linear
$X \rightarrow Y_2$	0.139	Linear

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat ketidaksamaan varians error (residual) pada model regresi. Menurut (Kumar, 2023) Model regresi yang baik adalah yang tidak mengalami heteroskedastisitas,

sehingga hasil analisis bersifat stabil dan tidak bias.

Pengujian dilakukan dengan melihat nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas, sedangkan jika lebih kecil dari 0,05 maka terjadi heteroskedastisitas (Farrar et al., 2025).

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 pada variabel interaksi sosial dan perilaku agresif. Hal ini menunjukkan bahwa model tidak mengalami masalah heteroskedastisitas yang berarti, sehingga model regresi layak digunakan dalam penelitian. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4 Uji Heteroskedastisitas Penurunan Interaksi Sosial

Coefficients ^a				
Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Beta		
		Error		
1	(Constant)	24.979	1.796	13.910
				.000

Adiksi	.836	.086	.528	9.7	.00
Judi				17	0
Online					

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial

**Tabel 5 Uji Heteroskedastisitas
Perilaku Agresif**

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.	
1 (Constant)	21.166	1.853	11.423	.000	
Adiksi	.981	.089	.577	.577	.000
Judi Online			.048	.000	

a. Dependent Variable: Perilaku Agresif

Analisis Regresi Linear Sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel judi online terhadap interaksi sosial (Billah et al., 2025). Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi sebesar 0,836 dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05). Hal ini berarti judi online berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial.

Persamaan regresi yang diperoleh adalah:

$$Y_1 = 24.979 + 0.836X$$

Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,279 menunjukkan bahwa 27,9% interaksi sosial dipengaruhi oleh judi online. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4 Regresi
Penurunan Interaksi Sosial**

Variabel	B	t	Sig.
Konstanta	24.979	13.912	0.000
J O	0.836	9.717	0.000

Pengaruh Judi Online terhadap Perilaku Agresif Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa judi online memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku agresif dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,981 dan signifikansi 0,000 (<0,05). Persamaan regresi:

$$Y_2 = 21.166 + 0.981X$$

Nilai R^2 sebesar 0,333 menunjukkan bahwa 33,3% perilaku agresif dipengaruhi oleh judi online. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5 Regresi Perilaku Agresif

Variabel	B	t	Sig.
Konstanta	21.166	11.423	0.000
J O	0.981	11.048	0.000

Selanjutnya uji hipotesis (Uji t), dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Ramani, 2025). Dengan jumlah

responden 246, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,125.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh hubungan memiliki nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel judi online berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial dan perilaku agresif. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6 Uji t (Parsial)
Penurunan Interaksi Sosial

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	24.979	1.796		13.912	.000
	Judi_Online	.836	.086	.528	9.717	.000

a. Dependent Variable: Interaksi_sosial

Tabel 7 Uji t (Parsial)
Perilaku Agresif

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	21.166	1.853		11.423	.000
	Judi_Online	.981	.089	.577	11.048	.000

a. Dependent Variable: Perilaku_Agresif

Selanjutnya Koefisien determinasi (R^2) bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen dalam suatu model regresi (Berggren, 2024).

Nilai R^2 berkisar antara 0 sampai 1. Semakin besar nilai R^2 , maka semakin besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian (Berggren, 2024).

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai R^2 sebesar 0,279 pada variabel interaksi sosial. Hal ini menunjukkan bahwa sebesar 27,9% interaksi sosial dipengaruhi oleh adiksi judi online, sedangkan 72,1% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

Selanjutnya, pada variabel perilaku agresif diperoleh nilai R^2 sebesar 0,333. Hal ini berarti bahwa 33,3% perilaku agresif dipengaruhi oleh adiksi judi online, sedangkan 66,7% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model. Sebagai contoh, hasil Koefisien determinasi (R^2) dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10 Uji Koefisien determinasi (R²)
Penurunan Interaksi Sosial

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.528 ^a	.279	.276	7.397

a. Predictors: (Constant), Adiksi Judi Online

Tabel 10 Uji Koefisien determinasi (R²)
Perilaku Agresif

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.577 ^a	.333	.331	7.634

a. Predictors: (Constant), Adiksi Judi Online

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05), yang menunjukkan bahwa adiksi judi online berpengaruh signifikan terhadap penurunan interaksi sosial dan peningkatan perilaku agresif remaja. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang diajukan dapat diterima.

Secara teoretis, temuan ini dapat dijelaskan melalui konsep behavioral addiction, yaitu kondisi ketergantungan terhadap suatu

aktivitas yang tidak melibatkan zat adiktif, tetapi tetap memicu respons psikologis yang kuat (Chóliz et al., 2021). Dalam konteks judi online, individu mengalami dorongan kompulsif untuk terus bermain meskipun menyadari konsekuensi negatifnya. Menurut Sally M. (Gainsbury, 2015), karakteristik lingkungan digital seperti akses tanpa batas, anonimitas, serta sistem reward instan memperkuat perilaku adiktif dan menyebabkan individu mengabaikan interaksi sosial di dunia nyata (Chung & Lee, 2023).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adiksi judi online berkontribusi terhadap penurunan interaksi sosial sebesar 27,9%. Hal ini sejalan dengan teori social displacement, yang menyatakan bahwa peningkatan waktu yang dihabiskan dalam aktivitas digital akan mengurangi waktu untuk interaksi sosial langsung (Herasymchuk, 2024). Remaja yang mengalami adiksi cenderung menarik diri dari lingkungan sosial, mengalami kesulitan dalam komunikasi interpersonal, serta menurunnya empati terhadap orang lain.

Temuan ini didukung oleh penelitian (Griffiths, 2021), yang

menyatakan bahwa intensitas penggunaan platform judi online berkorelasi negatif dengan kualitas hubungan sosial remaja. Selain itu, studi oleh (Sari et al., 2023). juga menemukan bahwa adiksi game online sebagai bentuk adiksi digital memiliki hubungan signifikan dengan penurunan interaksi sosial dan meningkatnya isolasi sosial.

Di sisi lain, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adiksi judi online berpengaruh signifikan terhadap perilaku agresif dengan kontribusi sebesar 33,3% . Secara psikologis, hal ini dapat dijelaskan melalui frustration-aggression theory yang dikemukakan oleh John Dollard et al., yang menyatakan bahwa frustrasi akibat kegagalan dalam mencapai tujuan dapat memicu perilaku agresif. Dalam konteks judi online, kekalahan berulang, kerugian finansial, serta tekanan emosional dapat menimbulkan frustrasi yang kemudian diekspresikan dalam bentuk agresivitas.

Selain itu, menurut Albert Bandura melalui teori social learning, perilaku agresif dapat dipelajari melalui observasi dan pengalaman, termasuk dari lingkungan digital yang sering menampilkan kompetisi,

konflik, dan sistem menang-kalah. Hal ini memperkuat kecenderungan remaja untuk meniru atau mengekspresikan perilaku agresif dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian terdahulu juga mendukung temuan ini. Studi oleh (Griffiths, 2021). menunjukkan bahwa individu dengan tingkat keterlibatan tinggi dalam judi online cenderung memiliki tingkat stres dan agresivitas yang lebih tinggi. Selain itu, penelitian (Chóliz et al., 2021) menemukan bahwa kecanduan judi online berkaitan erat dengan gangguan kontrol emosi dan peningkatan perilaku impulsif serta agresif.

Nilai koefisien determinasi yang tidak mencapai 100% menunjukkan bahwa masih terdapat faktor lain yang memengaruhi interaksi sosial dan perilaku agresif, seperti lingkungan keluarga, kontrol diri, kondisi psikologis, serta pengaruh teman sebaya. Hal ini sesuai dengan pendekatan ekologi perkembangan yang dikemukakan oleh Urie Bronfenbrenner, yang menekankan bahwa perkembangan individu dipengaruhi oleh berbagai sistem lingkungan yang saling berinteraksi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat literatur

internasional yang menyatakan bahwa adiksi judi online merupakan fenomena yang berdampak multidimensional, tidak hanya pada aspek ekonomi tetapi juga pada aspek sosial dan psikologis remaja. Oleh karena itu, diperlukan upaya preventif melalui edukasi digital, penguatan kontrol diri, serta keterlibatan keluarga dan institusi pendidikan dalam mengawasi dan membimbing penggunaan teknologi oleh remaja.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa adiksi judi online memiliki pengaruh signifikan terhadap interaksi sosial dan perilaku agresif remaja, di mana peningkatan tingkat adiksi cenderung diikuti dengan menurunnya kualitas interaksi sosial serta meningkatnya perilaku agresif. Hasil ini didukung oleh analisis statistik yang menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ serta kontribusi pengaruh sebesar 27,9% terhadap interaksi sosial dan 33,3% terhadap perilaku agresif. Dengan demikian, judi online terbukti memberikan dampak negatif terhadap kondisi sosial dan emosional remaja. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain seperti

faktor lingkungan, kontrol diri, dan penggunaan teknologi digital, serta memperluas jumlah responden dan menggunakan metode analisis yang lebih kompleks agar hasil penelitian menjadi lebih komprehensif dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Prof. Dr. Sugiyono. (2019:176-197).Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D
- Dian Erika Nugraheny, S. R. D. S. (2024). 197.054 Anak Indonesia Kecanduan Judi Online, Total Transaksi Capai Rp 293 Miliar. Kompas.Com.<https://money.kompas.com>
- Ahadi, G. D. ... Ersela, Z. (2023). Studi Simulasi Uji Normalitas Menggunakan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, Dan Shapiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 6(1), 11–19.
- Amirrudin, M. ... Supahar, S. (2020). Effect Of Variability On Cronbach Alpha Reliability In Research Practice. *Jurnal Matematika, Statistika Dan Komputasi*, 17(2), 223–230.
<https://doi.org/10.20956/jmsk.v17i2.11655>
- Ariyati, I. ... Saputra, A. A. (1970). Analisis Pengaruh Kecanduan Internet Terhadap Tingkat Depresi Pada Remaja. *Ghaidan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam Dan Kemasyarakatan*, 7(2), 228–236.
<https://doi.org/10.19109/Ghaidan.v7i2.19850>
- Berggren, M. (2024). Coefficients Of Determination Measured On The

- Same Scale As The Outcome: Alternatives To R² That Use Standard Deviations Instead Of Explained Variance. *Psychological Methods*, 0–58.
- Billah, M. A. ... Arifiana, I. Y. (2025). The Relationship Between Religiosity And Self-Control With Online Gambling Addiction In Online Gamblers. *Journal Of Scientific Research, Education, And Technology*, 4(1), 279–288.
- Chóliz, M. ... Lázaro-Mateo, J. (2021). The Risk Of Online Gambling: A Study Of Gambling Disorder Prevalence Rates In Spain. *International Journal Of Mental Health And Addiction*, 19(2), 404–417.
<https://doi.org/10.1007/S11469-019-00067-4>
- Chung, S., & Lee, H. K. (2023). Public Health Approach To Problems Related To Excessive And Addictive Use Of The Internet And Digital Media. *Current Addiction Reports*, 10(1), 69–76.
<https://doi.org/10.1007/S40429-022-00458-Z>
- Dian Erika Nugraheny, S. R. D. S. (2024). 197.054 Anak Indonesia Kecanduan Judi Online, Total Transaksi Capai Rp 293 Miliar. *Kompas.Com*.
<https://money.kompas.com>
- Dodaj, A. ... Jagodić, G. K. (2024). Sexting Behavior Among Youths: Nature, Determinants, And Consequences. *Psihologijske Teme*, 33(1), 171–189.
<https://doi.org/10.31820/Pt.33.1.9>
- Farrar, T. ... Steel, S. (2025). A Review And Comparison Of Methods Of Testing For Heteroskedasticity In The Linear Regression Model. *Journal Of Applied Statistics*, 52(16), 3121–3150.
<https://doi.org/10.1080/02664763.2025.2575038>
- Ferrando, P. J., & Morales-Vives, F. (2023). Is It Quality, Is It Redundancy, Or Is Model Inadequacy? Some Strategies For Judging The Appropriateness Of High-Discrimination Items. *Anales De Psicología*, 39(3), 517–527.
<https://doi.org/10.6018/Analesps.535781>
- Ferreira, Á. R. S. (2020). The Importance Of Descriptive Analysis. *Revista Do Colegio Brasileiro De Cirurgioes*, 47, 1.
<https://doi.org/10.1590/0100-6991e-20202682>
- Friska, J. ... Romayanti Ginting, J. (2024). Pola Perilaku Pengguna Situs Judi Online Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(6), 282–296.
<https://journal.appisi.or.id/index.php/Risoma>
- Gainsbury, S. M. (2015). Online Gambling Addiction: The Relationship Between Internet Gambling And Disordered Gambling. *Current Addiction Reports*, 2(2), 185–193.
<https://doi.org/10.1007/S40429-015-0057-8>
- Gainsbury, S. M. ... Blaszczynski, A. (2015). How The Internet Is Changing Gambling: Findings From An Australian Prevalence Survey. *Journal Of Gambling Studies*, 31(1), 1–15.
<https://doi.org/10.1007/S10899-013-9404-7>
- Griffiths, M. D. (2021). Adolescent Gambling And Gambling-Type Games On Social Networking Sites: Issues, Concerns, And Recommendations. *Aloma: Revista De Psicología, Ciències De L'educació I De L'esport*, 39(1), 1–15.
<https://doi.org/10.1080/02664763.2025.2575038>

- 33(2), 31–37.
<https://doi.org/10.51698/Aloma.2015.33.2.31-37>
- Herasymchuk, O. (2024). Aggression As A Tool For Self-Realization In A Frustrated Personality. *European Humanities Studies: State And Society*, 4, 71–88.
- Hessen, D. J. (2023). A New Expression And Interpretation Of Coefficient Omega Under The Congeneric One-Factor Model. *Methodology Of Educational Measurement And Assessment*, 111–118.
https://doi.org/10.1007/978-3-031-10370-4_6
- Kumar, N. K. (2023). Autocorrelation And Heteroscedasticity In Regression Analysis. *Journal Of Business And Social Sciences*, 5(1), 9–20.
<https://doi.org/10.3126/Jbss.V5i1.72442>
- Meita Sari. (2024). Adaptation Of Childhood Emotional Abuse Measurement Instrumen In Indonesia. *Couns-Edu: The International Journal Of Counseling And Education*, 8(2), 10–14.
<https://doi.org/10.23916/0020230842720>
- Ramani, R. (2025). Statistical Tests For Dependent And Independent Solutions And Their Application. *Journal Of Natural Sciences And Mathematics Of Ut*, 419–423.
- Sari, N. I. K. ... Sulastri, T. (2023). The Relationship Between Game Online Addiction And The Tendency For Verbal Agresiveness In Multiplayer Online Battle Arena. *Arrus Journal Of Social Sciences And Humanities*, 3(5), 685–694.
<https://doi.org/10.35877/Soshum2128>
- Sugiarto, U. L. K. I. A. (2025). The Dynamics Of Toxic Relationships In Relation To Life Satisfaction And Self-Esteem Among Adult Women Following A Broken Engagementtm. *International Journal Of Advanced Studies In Education And Religion*, 4(2), 45–60.
- Tamini, B. ... Bdier, D. (2025). Validation Of The Persian Version Of The Online Problem Gambling Behavior Index And Its Association With Gambling Severity Index And Socio-Demographic Factors. *Journal Of Gambling Issues*, 13–37.
<https://doi.org/10.4309/Dzou7065>
- Zone, A., & Of, J. (2025). Spatio-Temporal Dynamics And Forecasting Of Urban Land Use And Land Cover Change In Maiduguri Using Google Earth Engine And Machine Learning. *Arid Zone Journal Of Engineering, Technology & Environment*, 21(September), 783–793.