

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan analisis regresi logistik biner terhadap 102 responden di Kota Payakumbuh, mengenai faktor-faktor yang memengaruhi kecenderungan akses judi online, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. **Variabel Pengguna Internet (X_1)** memiliki nilai signifikansi sebesar 0,378 ($> 0,05$) yang berarti tidak berpengaruh signifikan terhadap kecenderungan akses judi online. Meskipun nilai *odds ratio* sebesar 1.598 menunjukkan peluang yang besar secara matematis, namun secara empiris tidak terbukti signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa kepemilikan atau penggunaan internet saja belum cukup mendorong seseorang untuk berjudi online tanpa adanya niat, dorongan sosial, maupun kontrol diri yang lemah.
2. **Variabel Penggunaan Smartphone (X_2)** tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap kecenderungan judi online dengan nilai signifikansi sebesar 0,866 ($> 0,05$) dan *odds ratio* sebesar 1,089. Artinya, semakin tinggi intensitas penggunaan smartphone, semakin besar pula peluang seseorang untuk mengakses judi online. Hal ini menunjukkan bahwa smartphone menjadi media utama yang memudahkan individu terhubung dengan situs atau aplikasi judi secara instan.

3. **Variabel Literasi Digital (X₃)** juga berpengaruh signifikan terhadap kecenderungan akses judi online dengan nilai signifikansi sebesar 0,043 ($< 0,05$) dan *odds ratio* sebesar 3.239. Temuan ini menunjukkan bahwa individu dengan kemampuan literasi digital tinggi memiliki kecenderungan lebih besar mengakses judi online apabila tidak dibarengi dengan kesadaran etika digital. Literasi digital yang tidak diimbangi dengan nilai moral dapat meningkatkan risiko penyalahgunaan teknologi.
4. **Variabel Status Pekerjaan (X₄)** memiliki nilai signifikansi sebesar 0,1497 ($> 0,05$), sehingga tidak berpengaruh signifikan terhadap kecenderungan akses judi online. Nilai *odds ratio* sebesar 1.591 menunjukkan bahwa individu yang memiliki pekerjaan memiliki peluang lebih kecil untuk berjudi online dibandingkan mereka yang tidak bekerja, namun hasil tersebut tidak signifikan secara statistik. Dengan demikian, faktor pekerjaan tidak menjadi penentu utama perilaku judi online di Kota Payakumbuh.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. **Bagi Pemerintah Daerah** Pemerintah Kota Payakumbuh perlu memperkuat kebijakan pencegahan judi online melalui program **literasi digital beretika dan penggunaan internet sehat**, bekerja sama dengan Dinas Kominfo, Dinas Pendidikan, serta lembaga keagamaan dan

sosial. Pengawasan terhadap situs atau aplikasi ilegal perlu ditingkatkan, disertai upaya pembinaan masyarakat agar lebih selektif dalam menggunakan teknologi digital.

2. **Bagi Lembaga Pendidikan** Sekolah dan perguruan tinggi diharapkan dapat mengintegrasikan **pendidikan moral dan etika digital** dalam kegiatan pembelajaran. Literasi digital tidak hanya perlu menekankan kemampuan teknis menggunakan internet dan smartphone, tetapi juga kesadaran terhadap risiko dan dampak sosial dari penggunaan teknologi secara tidak bertanggung jawab.
3. **Bagi Masyarakat dan Keluarga** Orang tua dan masyarakat perlu meningkatkan **pengawasan dan komunikasi** terhadap anggota keluarga, terutama remaja, dalam menggunakan smartphone dan internet. Penggunaan aplikasi *parental control* serta edukasi keluarga tentang bahaya judi online dapat menjadi langkah preventif yang efektif.
4. **Bagi Peneliti Selanjutnya** Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan variabel lain seperti **pengaruh lingkungan sosial, tingkat stres, dan faktor ekonomi**, serta menggunakan pendekatan **kuantitatif dan kualitatif (mixed methods)** untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang perilaku judi online di berbagai lapisan masyarakat.