

THE IMPACT OF HABITS AND PRAGMATIC MINDSET ON THE MAGNITUDE OF ONLINE GAMBLING (JUDOL) BUSINESS OPPORTUNITIES IN SURABAYA

Ahmad Fathoni

STAI Luqman al-Hakim Surabaya

tonydemak10@gmail.com

Abstrak

Kepragmatisan dan keoportunan masyarakat di Surabaya, bahkan di Indonesia secara umum menjadikan mereka lebih sering berpikir instan dan menyukai hal-hal yang instan. Pola instan tersebut justru membuka celah peluang penipuan dengan menjanjikan keuntungan yang banyak namun dengan cara yang sangat mudah dan tidak butuh waktu yang lama, seperti arisan bodong, investasi bodong, broker zonk, asuransi zonk dan lainnya, termasuk perjudian, baik yang offline maupun online.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat signifikansi dampak kebiasaan dan pola pikir pragmatis terhadap besarnya peluang bisnis judi online di Surabaya. Tujuan dari penelitian ini dirumuskan dengan beberapa rumusan, yaitu yang pertama untuk mengetahui apakah kebiasaan berperilaku pragmatis berpengaruh signifikan terhadap besarnya peluang bisnis judi online. Yang kedua, apakah pola pikir pragmatis berpengaruh signifikan terhadap besarnya peluang bisnis judi online. Yang ketiga, apakah keduanya berpengaruh signifikan terhadap besarnya peluang bisnis judi online secara bersama-sama.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah mix method, yaitu memadukan data-data analisis kuantitatif untuk mengetahui dampak atau pengaruhnya dengan data-data kualitatif untuk mengetahui faktor-faktor penyebab perilaku kejahatan yang dipicu oleh pinjaman online. Sehingga teknik pengumpulan datanya menggunakan Observasi, kuesioner/angket, wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian di analisis dengan dua metode, yaitu analisa atau uji instrument melalui uji validitas dan uji reliabilitas untuk menguji instrument kuantitatif, sedangkan analisa triangulasi untuk menguji validitas data kualitatif. Kemudian dianalisa dengan regresi linier menggunakan uji asumsi klasik (uji normalitas, uji heteroskedastisitas, uji auto korelasi, uji t dan uji f) lalu diuji koefisien determinasinya untuk data kuantitatif, sehingga bisa diketahui pengaruh dan besaran pengaruhnya. Untuk data kualitatif dilakukan reduksi data agar data terpilah hanya yang sesuai tujuan penelitiannya, lalu dilakukan display data untuk menyusun data yang sudah direduksi agar sistematis dan mudah dipahami, baru terakhir verifikasi data atau interpretasi data agar tergambar simpulnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kebiasaan bertindak pragmatis warga Surabaya berdampak signifikan terhadap besarnya peluang bisnis judi online di Surabaya sebesar 99,9 %. Pola pikir pragmatis warga berdampak signifikan terhadap besarnya peluang bisnis judi online di Surabaya sebesar 99,9 %. Dan kebiasaan dan pola pikir pragmatis warga Surabaya secara bersamaan berdampak signifikan terhadap besarnya peluang bisnis judi online di Surabaya sebesar 98,8 %.

Key Word: Kebiasaan, Pola Pikir, Pragmatis, Peluang Bisnis, Judi Online, JUDOL

A. Pendahuluan

Paham materalisme yang melahirkan sistem ekonomi kapitalis telah lama menghegemoni sistem ekonomi di berbagai negara di seluruh dunia, tidak terkecuali negara Indonesia. Hegemoni

kapitalisme terlalu kuat di Indonesia dan masuk kedalam segala celah sendi kehidupan masyarakat Indonesia, mulai dari aspek ekonomi, politik, sosial, hingga budaya. Suburnya sistem kapitalisme ini membuat paham materialisme tumbuh subur dengan spectrum yang dahsyat pada masyarakat Indonesia. Sedangkan paham materialisme menjadikan masyarakat Indonesia berpikir dan terbiasa melakukan sesuatu dengan pragmatis dan oportunistis.

Pragmatis adalah sebuah konsep dan sikap seseorang yang lebih mengedepankan sisi kepraktisan dibandingkan manfaat. Orang dengan sifat tersebut memandang hasil akhir sebagai hal paling penting. Nilai-nilai dalam masyarakat tidak diperhatikan lagi. Cara berpikir orang-orang pragmatis bersifat praktis, menyukai hal instan, dan cenderung sempit. Semua keinginannya harus tercapai dalam waktu cepat tanpa berpikir panjang. Akibat dari pemikiran tersebut, banyak hasil yang ternyata meleset dari tujuan awal.

Pola pikir dan kebiasaan masyarakat Indonesia, terutama di kota-kota besar, seperti Surabaya yang dijadikan tempat tujuan bekerja oleh masyarakat dari segala penjuru daerah di Indonesia menjadikan budaya di Surabaya sebagai ajang memperoleh penghidupan dan penghasilan. Hal ini menjadi salah satu pemicu masyarakat yang tinggal dan atau bekerja di kota Surabaya menjadi lebih materialis dan pragmatis.

Kepragmatisan dan keoportunistisan masyarakat di Surabaya, bahkan di Indonesia secara umum menjadikan mereka lebih sering berpikir instan dan menyukai hal-hal yang instan. Pola instan tersebut justru membuka celah peluang penipuan dengan menjanjikan keuntungan yang banyak namun dengan cara yang sangat mudah dan tidak butuh waktu yang lama, seperti arisan bodong, investasi bodong, broker zonk, asuransi zonk dan lainnya, termasuk perjudian, baik yang offline maupun online.

Akhir-akhir ini marak tindak kejahatan dan perilaku kejahatan yang dipicu oleh hutang yang disebabkan oleh aktifitas judi online. Judi online menjadi trending topik sepanjang Januari tahun 2024 hingga kini, bahkan pelakunya tidak hanya dari kalangan masyarakat bawah, namun merambah hingga ke elit politik. Fenomena perilaku masyarakat yang dipandang sebagai konsumen potensial oleh para pebisnis perjudian menjadikan Indonesia, termasuk Surabaya sebagai pangsa pasar utama. Dengan jumlah penduduk yang cukup tinggi dan mayoritas masyarakatnya berpikir dan bertindak secara pragmatis menjadikan mereka masuk dalam radar pasar utama oleh pebisnis judi online.

Melihat fenomena di atas, kami tertarik untuk mengamati dan mendalaminya dalam sebuah penelitian yang berjudul “Dampak Kebiasaan dan Pola Pikir Pragmatis terhadap Besarnya Peluang Bisnis Judi Online di Surabaya”. Tujuan dari penelitian ini dirumuskan dengan beberapa rumusan, yaitu yang pertama untuk mengetahui apakah kebiasaan berperilaku pragmatis berpengaruh signifikan terhadap besarnya peluang bisnis judi online. Yang kedua, apakah pola pikir pragmatis berpengaruh signifikan terhadap besarnya peluang bisnis judi online.

B. Kajian Teori

1. Definisi Pragmatis

Pragmatis adalah sebuah konsep dan sikap seseorang yang lebih mengedepankan sisi kepraktisan dibandingkan manfaat.¹ Orang dengan sifat tersebut memandang hasil akhir sebagai hal paling penting. Nilai-nilai dalam masyarakat tidak diperhatikan lagi.²

Menguji kebenaran adalah dengan melihat nilai guna (*utility*), kemungkinan untuk dikerjakan (*workability*) atau kepuasan yang diperoleh.³ Sehingga pragmatisme dapat diartikan sebagai aliran yang menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan benar adalah jika dapat dibuktikan dengan benar melalui akibat-akibat yang akan ditimbulkannya dan dapat dimanfaatkan nilai praktisnya. Pegangan pragmatisme adalah logika pengamatan yang kebenarannya akan membawa manfaat bagi kehidupan manusia dan praktis.⁴

Pragmatisme, sebuah konsep filosofis yang menekankan pentingnya kegunaan dan konsekuensi praktis dari ide atau tindakan, telah menjadi landasan pemikiran dalam banyak aspek kehidupan manusia. Filosofi ini menyoroti bagaimana suatu gagasan, konsep, atau tindakan dinilai berdasarkan efektivitasnya dalam menyelesaikan masalah atau mencapai tujuan, alih-alih hanya bergantung pada kebenaran mutlak.

Pragmatisme adalah pendekatan filosofis yang menitikberatkan pada kegunaan praktis suatu gagasan, konsep, atau tindakan. Filosofi ini menekankan bahwa nilai dari suatu ide atau teori tidak hanya ditentukan oleh kebenarannya secara teoretis, tetapi juga oleh efektivitasnya dalam menyelesaikan masalah atau mencapai tujuan di dunia nyata.

¹ Zaprul Khan, *Filsafat Ilmu*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), Hal. 107.

² Jujun S. Sumiasumantri, *Filsafat Ilmu, Sebuah Pengantar Populer*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1990), Hal. 57.

³ H. M. Rasyidi, *Persoalan-Persoalan Filsafat*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1978), Hal. 241.

⁴ Harun Hadiwijono, *Sari Sejarah Filsafat II*, (Yogyakarta: Kanisius, 1980), Hal. 130.

Dalam konteksnya, pragmatisme menolak ide bahwa kebenaran adalah sesuatu yang tetap dan absolut. Sebaliknya, pragmatisme menegaskan bahwa nilai kebenaran tergantung pada efektivitas ide atau tindakan tersebut dalam memberikan solusi atau memecahkan masalah yang dihadapi seseorang atau suatu kelompok.

Jadi, Pragmatis adalah konsep alur berpikir dan sikap atau tindakan yang mengutamakan pada hal-hal yang praktis dan instan dari pada sisi kemanfaatan dan jangka panjang/keberlanjutan serta menilai sesuatu dari hasil akhirnya.

2. Jenis-Jenis Pragmatis

a. Pragmatis Pola Pikir

Pragmatis pola pikir adalah sistem alur berpikir yang cenderung pada hal-hal yang praktis dan instant, sehingga sisi kemanfaatan dan keberlanjutan sering kali terabaikan. Pola pikir pragmatis atau pragmatisme pola pikir (*mindset*) merupakan akibat dari pola pikir materialisme. Pola pikir yang pragmatis memicu seseorang untuk mengambil jalan pintas yang lebih mudah dan lebih cepat tanpa mempertimbangkan akibat jangka panjangnya. Pola pikir seperti inilah yang memberikan celah ruang preferensi terhadap perjudian dan semisalnya.

b. Pragmatis Keputusan/Kebijakan

Pragmatisme keputusan proses rangkaian pengambilan keputusan yang dipengaruhi oleh alur berpikir yang cenderung pada hal-hal praktis nan instant, sehingga cenderung mengabaikan faktor risiko dan keberlanjutan jangka panjang. Keputusan yang pragmatis cenderung menghasilkan kebijakan/keputusan yang hanya menyelesaikan masalah sementara dan cenderung tidak tuntas hingga akar permasalahannya.

c. Pragmatis Tindakan

Pragmatis tindakan adalah proses mengerjakan sesuatu berdasarkan pola pikir dan keputusan yang pragmatis. Pragmatis tindakan juga bisa disebut dengan implementasi dari pola pikir dan keputusan yang pragmatis. Aktifitas pragmatis akan berakibat kepada kecenderungan berulang-ulang melakukan hal-hal yang praktis dan instant tanpa mempertimbangkan sisi resiko dan keberlanjutannya. Tindakan/aktivitas pragmatis hanya cocok dipakai dalam melakukan hal teknis operasional yang tidak menyangkut resiko dan hajat orang banyak serta resiko jangka panjang.

3. Karakteristik Pragmatis

Pragmatis memiliki karakteristik yang melekat (ciri khas), di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Ambisius

Sebenarnya, berambisi itu penting untuk mencapai suatu keinginan. Namun jika kadarnya berlebihan (ambisius), termasuk dalam sikap pragmatis.⁵ Orang yang ambisius cenderung tidak sabaran. Ambisius membuat seseorang melupakan aspek penting yang bisa mendukung sesuatu tercapai.⁶ Padahal sebenarnya ada proses yang tidak dapat dilewati. Harus fokus dengan tujuan awal dengan mengeluarkan usaha terbaik, tanpa ambisi berlebihan.

b. Melakukan apapun tanpa batasan

Karakteristik kedua yang termasuk pragmatis yaitu menggunakan semua cara agar keinginan tercapai⁷, bahkan cara terburuk (menghalalkan segala cara). Pada mulanya ingin mencoba jalan pintas agar bisa naik jabatan, misal menyuap atau ingin mendapatkan uang dengan cepat tanpa ribet kerja, misal berjudi. Namun setelah merasakan hasil instannya, merasa tertarik untuk terus mencoba cara tidak sehat tersebut.

c. Terobsesi dengan Pujian

Orang yang haus pujian juga dikategorikan ke dalam orang yang memiliki karakter pragmatis.⁸ Hanya untuk pujian, seringkali merelakan kebahagiaan yang dimilikinya. Selalu merasa sempurna merupakan dampak terburuknya. Sering pula orang dengan sifat ini enggan menerima kritik dan saran, bahkan cenderung mudah menyalahkan orang lain.

d. Merasa Paling Penting dan Paling Sibuk

Macam-macam dari karakter pragmatis berikutnya yaitu menjadi orang yang merasa paling penting dan paling sibuk dibandingkan lainnya.⁹ Untuk mencapai sesuatu secara cepat dan praktis, sering kali melupakan waktunya, hingga bekerja terus-menerus. Padahal sejatinya hasil maksimal diperoleh jika dapat menyeimbangkan dan mengatur waktu.

e. Membandingkan-bandingkan

⁵ Ali Mudhofir, *Teori dan Aliran dalam Filsafat dan Teologi* (Yogyakarta: Gajahmada University Press, 1996), Hal. 195.

⁶ Ahmad Tafsir, *Filsafat Umum: Akal dan Hati Sejak Thales Hingga James* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990), Hal. 177.

⁷ Malcolm L. Diamond, *Contemporary Philosophy and Religious Thought: An Introduction to the Philosophy of Religion* (New York: McGraw-Hill Book Company, 1974), Hal. 145.

⁸ A. Mangunhardjana, *Isme-Isme dari A sampai Z* (Yogyakarta: Kanisius, 1997), Hal. 179.

⁹ Jan Hendrik Rapar, *Pengantar Filsafat* (Yogyakarta: Kanisius, 1996), Hal. 101.

Sifat pragmatis juga ditunjukkan dengan kecenderungan seseorang yang suka membanding-bandingkan sebuah pencapaian.¹⁰ Ketika mendapat hasil lebih, akan merasa yang paling hebat. Tapi jika berada di bawah, harus membalasnya secara cepat. Orang seperti ini lupa bahwa standar kesuksesan itu tidak sama.

4. Indikator

a. Indikator Kebiasaan Bertindak Pragmatis

- 1) Ambisi yang berlebihan
- 2) Melakukan sesuatu dengan cara apapun tanpa batasan demi mencapai tujuan
- 3) Melakukan sesuatu agar memperoleh pengakuan/pujian
- 4) Melakukan sesuatu dengan tergesa-gesa/terburu-buru
- 5) Memiliki perasaan paling penting dan paling sibuk dibandingkan orang lain
- 6) Cenderung melakukan sesuatu yang instan dan mudah

b. Indikator Pola Pikir Pragmatis

- 1) Berpikir cepat namun tergesa-gesa dan cenderung kurang memperhatikan risikonya
- 2) Berpikir instan dan cenderung mengesahkan cara apapun tanpa batasan
- 3) Berpikir untuk merencanakan sesuatu yang menghasilkan pengakuan dan pujian
- 4) Berpikir bahwa dirinya paling penting dan paling sibuk
- 5) Berpikir untuk merencanakan sesuatu yang mudah dan tidak menyulitkan

c. Indikator Peluang Bisnis Judi Online

- 1) Perilaku konsumen memiliki ambisi berlebihan (ambissius)
- 2) Perilaku konsumen yang cenderung menggunakan cara apapun dalam memenuhi keinginannya
- 3) Perilaku konsumen yang memiliki gaya hidup hedonisme
- 4) Perilaku konsumen yang cenderung terburu-buru dalam mengambil keputusan
- 5) Perilaku konsumen yang cenderung suka sesuatu yang mudah dan instan
- 6) Perilaku konsumen yang cenderung butuh pengakuan dan pujian
- 7) Kondisi konsumen yang berpenghasilan pas-pasan

C. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

¹⁰ Bronstein, et.al., *Basic Problem* (New York: New American Library, 1958), Hal. 487

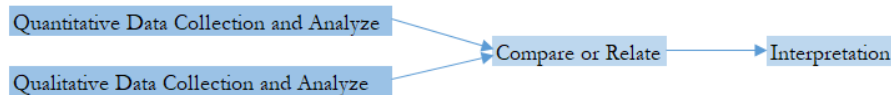
Metode penelitian ini adalah metode penelitian campuran (*mixed method*). *Mix Method* adalah metode penelitian yang mengkombinasikan antara metode kuantitatif dan kualitatif sesuai dengan permasalahan penelitian dan untuk menjawab rumusan masalah.¹¹ Ada 4 tipe *mix method* yaitu: *embedded, explanatory, exploratory, dan triangulation*.

Oleh karena perkembangan keilmuan *mixed methods*, terdapat beberapa *prototype mayor* yang sering digunakan sebagai rancangan penelitian *mixed methods*, yaitu:

a. *The Convergent Parallel Design*

Desain ini sering dikenal sebagai *Covergent Design* atau *Concurrent Mixed Method*. Desain ini digunakan jika peneliti melakukan penelitian kuantitatif dan kualitatif secara konkuren/bersamaan atau dalam fase yang bersamaan dalam suatu riset. Prioritas kedua metode sejajar/equal dan kedua desain dijaga tetap independen baik dalam pengambilan data maupun analisis untuk kemudian baru dilakukan *result mixes* pada interpretasi keseluruhan.

THE CONVERGENT PARALLEL DESIGN

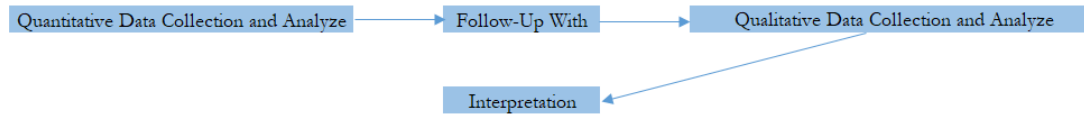


b. *The Explanatory Sequential Design*

Desain ini dikenal juga sebagai *Explanatory Design*. Pada desain ini, terdapat 2 fase berurutan/sekuensial yang interaktif. Tahap pertama, dilakukan pengambilan dan analisis data kuantitatif yang mana memiliki prioritas untuk menjawab pertanyaan penelitian. Tahap berikutnya, fase pengambilan data kualitatif dilakukan mengikuti fase sebelumnya. Peneliti umumnya menginterpretasikan data kualitatif untuk membantu menjelaskan (*explain*) hasil yang diperoleh pada fase kuantitatif.

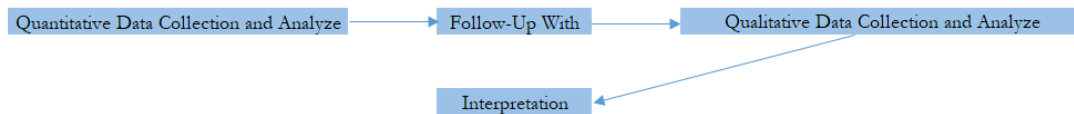
¹¹ John W. Creswell, *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research Fourth Edition* (Boston: Pearson, 2012), Hal. 34.

THE EXPLANATORY SEQUENTIAL DESIGN

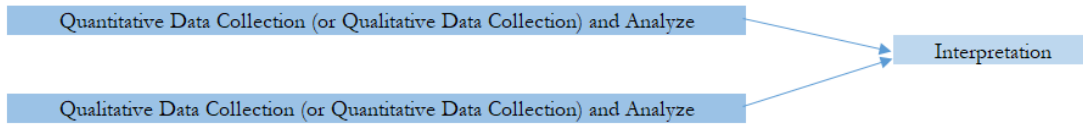
c. *The Exploratory Sequential Design*

Desain *exploratory* mirip halnya dengan *explanatory* desain hanya urutannya dibalik. Terdapat sekuensial dalam tahapan penelitian, dimulai dari penelitian kualitatif dan dilanjutkan dengan kuantitatif. Prioritas pengambilan dan analisis data kualitatif dilakukan di tahap awal. Dibangun dari hasil analisis eksploratori pada tahap pertama, peneliti melanjutkan tahap berikutnya dengan metode kuantitatif untuk menguji atau melakukan generalisasi berdasarkan temuan awal. Peneliti kemudian melakukan interpretasi bagaimana hasil penelitian kualitatif dibangun oleh temuan awal (data kualitatif).

THE EXPLORATORY SEQUENTIAL DESIGN

d. *The Embedded Design*

Desain ini dipilih ketika peneliti menempatkan salah satu metode sebagai prioritas utama sedangkan desain lain dilakukan untuk melengkapi/mengembangkan yang menjadi prioritas sebelumnya. Contoh pada penelitian studi kasus. Berbeda dengan *convergent design* maupun *sequential design* yang mana kuantitatif dan kualitatif memiliki bobot yang sama, pada *embedded design* terdapat bobot prioritas yang berbeda.

THE EMBEDDED DESIGN

Tipe penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah *embedded experimental* yaitu penelitian berdasarkan pengumpulan data secara kuantitatif dan kualitatif dan data dinalisis oleh peneliti secara terpisah.

2. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif maupun data kualitatif dari responden karyawan *Fintech*/pinjaman online maupun nasabah/peminjam.

3. Populasi dan Sampling

Populasi dalam penelitian ini adalah total jumlah objek penelitian, sebanyak 17.255. Karena jumlah populasi yang begitu besar, maka perlu diambil beberapa sampel menggunakan random teknik sampling dengan rumus slovin

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

n = Sampel

N = Populasi

E = Standart Error

Sampel/n = $17.255 / 1 + 17.255 (5\%)^2 = 390,9374 \rightarrow$ dibulatkan 391 responden/sampel.

4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

- Observasi, yaitu melihat dan mengamati langsung di lapangan dengan instrument penelitian pedoman observasi dan *check list* observasi.
- Kuesioner, yaitu daftar pertanyaan berdasarkan indikator variabel penelitian dengan instrument penelitian berupa angket.
- Wawancara, yaitu tanya jawab antara peneliti dan responden dengan instrument penelitian berupa pedoman wawancara.
- Dokumentasi, yaitu berupa gambar, file, dokumen, dan lain-lain.

5. Analisa Data

a. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Partial Least Square*. *Partial Least Square* (PLS) adalah teknik baru yang diminati banyak orang, karena tidak membutuhkan

data yang terdistribusi normal atau sebuah penelitian dengan sampel sedikit. PLS merupakan metode untuk memprediksi konstruk dalam model dengan banyak faktor dan hubungan collinear. PLS menggunakan software seperti SmartPLS, WordPLS, PLS-Graph dan VisualGraph.¹²

PLS tidak mengharuskan memiliki teori yang kuat. Satu kelebihan PLS dibanding SEM adalah PLS mampu meng-handle model yang kompleks dengan mutiple variabel eksogen dan endogen dengan banyak indikator, dapat digunakan pada jumlah sampel kecil dan dapat mengatasi variabel dengan tipe nominal, ordinal dan continuous.

Penelitian ini menggunakan smartPLS 2.0 dan langkah dalam *two step approach*-nya (1) melakukan analisis faktor konfirmatori dan (2) menguji model struktural secara keseluruhan. Evaluasi model sebagai berikut: *Outer Model* (untuk menguji validitas dan reliabilitas); *Inner Model* (untuk menguji t parsial maupun f simultan); Estimasi (untuk menguji pendugaan parameter).

b. Analisis Data Kualitatif

Untuk mengolah data kualitatif, menggunakan *Phenomenological Analysis* dengan tahapan reduksi data agar data terpilah hanya yang sesuai tujuan penelitiannya, lalu dilakukan display data untuk menyusun data yang sudah direduksi agar sistematis dan mudah dipahami, baru terakhir verifikasi data atau interpretasi data agar tergambar simpulnya.

6. Uji Keabsahan Data

Data kuantitatif diuji keabsahan/validitasnya di awal analisa melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Sedangkan data kualitatif diuji keabsahan datanya melalui triangulasi, baik triangulasi sumber, triangulasi metode/teknik, maupun triangulasi waktu.

D. Dampak Kebiasaan dan Pola Pikir Pragmatis terhadap Besarnya Peluang Bisnis Judi Online di Surabaya

1. Profil Responden

Berdasarkan Usia:					
17 - 27	27 - 37	37 - 47	47 - 57	57 - 67	67 - 77
95	93	92	67	36	8
Berdasarkan Tingkat Pendidikan:					

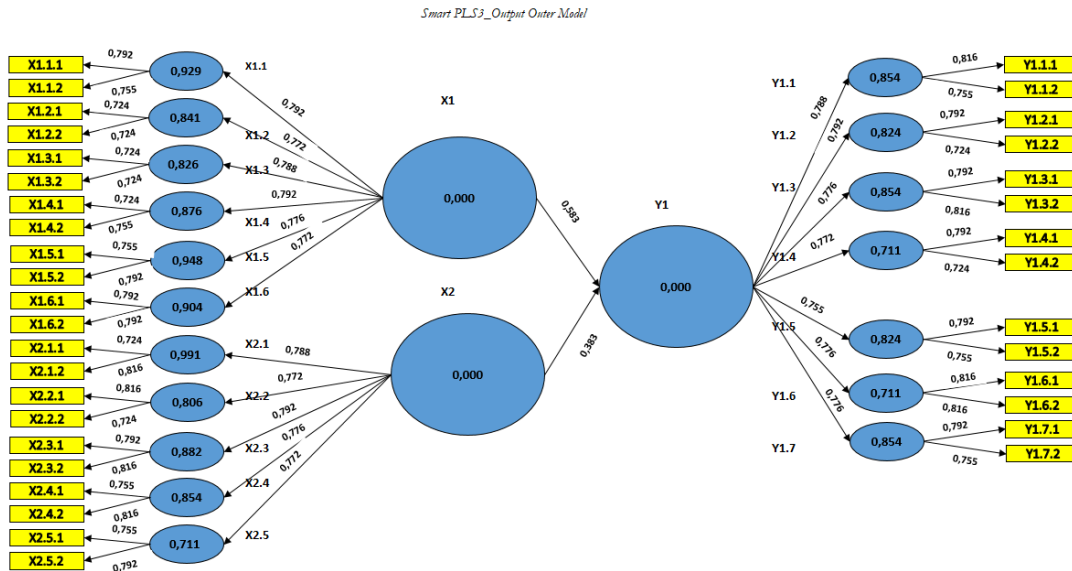
¹² Imam Ghazali dan Hengky Latan, *Partial Least Squares Konsep, Metode dan Aplikasi menggunakan Program SmartPLS 2.0* (Semarang: Badan Penerbit Undip, 2012), Hal. 70.

0-TK	SD/Sederajat	SMP/Sederajat	SMA/Sederajat	S-1	S-2 ke Atas
9	40	88	92	85	77
Berdasarkan Jumlah Penghasilan Perbulan:					
500 K – 1 Jt	1 Jt – 2 Jt	2 Jt – 3 Jt	3 Jt – 4 Jt	4 Jt – 5 Jt	Di atas 5 Jt
12	94	100	90	55	40
Berdasarkan Wilayah Tinggal:					
SBY-Timur	SBY-Barat	SBY-Utara	SBY-Selatan	SBY-Kota	
95	94	92	67	43	

2. Uji Instrumen

PLS merupakan pendekatan alternatif yang bergeser dari pendekatan SEM berbasis *covariance* menjadi berbasis varian. SEM yang berbasis kovarian umumnya menguji kausalitas atau teori sedangkan PLS lebih bersifat *predictive* model. Dalam permodelan dengan tujuan prediksi memiliki konsekuensi bahwa pengujian dapat dilakukan tanpa dasar teori yang kuat, mengabaikan beberapa asumsi dan parameter ketepatan model prediksi dilihat dari nilai koefisien determinasi.¹³

a. Output Outer Model



b. Uji Validitas

1) Uji Validitas *Convergen*

¹³ Rizki Aditya Rozandy dkk, “Analisis Variabel-Variabel yang Mempengaruhi Tingkat Adopsi Teknologi dengan Metode Partial Least Square (Studi Kasus Pada Sentra Industri Tabu Desa Sendang, Kec. Banyakan, Kediri)”, Jurnal Industria Vol 1 No 3, Hal. 151.

Nilai validitas *convergen* adalah nilai faktor pada variabel laten dengan indikator-indikatornya. Nilai loading faktor diharapkan $> 0,70$, tetapi jika ada yang $0,50-0,60$ masih bisa diterima selama model masih tahap pengembangan. Jika nilainya $>0,50$ maka dikatakan valid.

Tabel Validitas *Convergen*

Variabel	Dimensi	Indikator	Faktor <i>Loading</i>	Keterangan
X1	X1.1	X1.1.1	0,792	Valid
		X1.1.2	0,755	Valid
	X1.2	X1.2.1	0,724	Valid
		X1.2.2	0,724	Valid
	X1.3	X1.3.1	0,724	Valid
		X1.3.2	0,724	Valid
	X1.4	X1.4.1	0,755	Valid
		X1.4.2	0,755	Valid
	X1.5	X1.5.1	0,792	Valid
		X1.5.2	0,792	Valid
	X1.6	X1.6.1	0,792	Valid
		X1.6.2	0,724	Valid
X2	X2.1	X2.1.1	0,816	Valid
		X2.1.2	0,816	Valid
	X2.2	X2.2.1	0,724	Valid
		X2.2.2	0,792	Valid
	X2.3	X2.3.1	0,816	Valid
		X2.3.2	0,755	Valid
	X2.4	X2.4.1	0,755	Valid
		X2.4.2	0,816	Valid
	X2.5	X2.5.1	0,755	Valid
		X2.5.2	0,792	Valid
Y	Y1.1	Y1.1.1	0,816	Valid
		Y1.1.2	0,755	Valid
	Y1.2	Y1.2.1	0,792	Valid
		Y1.2.2	0,724	Valid
	Y1.3	Y1.3.1	0,792	Valid
		Y1.3.2	0,816	Valid
	Y1.4	Y1.4.1	0,792	Valid
		Y1.4.2	0,724	Valid
	Y1.5	Y1.5.1	0,792	Valid
		Y1.5.2	0,755	Valid
	Y1.6	Y1.6.1	0,816	Valid
		Y1.6.2	0,816	Valid
	Y1.7	Y1.7.1	0,792	Valid
		Y1.7.2	0,755	Valid

2) Validitas Diskriminan

Discriminant validity adalah membandingkan nilai *square root of average variance extracted* (AVE) setiap konstruk dengan korelasi antar konstruk lainnya dalam model, jika *square root of average variance extracted* (AVE) konstruk lebih besar dari korelasi dengan seluruh konstruk lainnya maka dikatakan memiliki *discriminant validity* yang baik. *Discriminant Validity* diukur melalui nilai cross loading dan nilai AVE. sedangkan Hasil Uji *Discriminant Validity* dengan *Cross Loading* menunjukkan bahwa nilai korelasi konstruk dengan item

pengukuran lebih besar daripada ukuran konstruk lainnya, maka hal tersebut menunjukkan konstruk laten telah memprediksi ukuran pada blok variabel konstruk lebih baik daripada ukuran pada blok lainnya.

Selanjutnya *discriminant validity* dapat dilihat melalui ukuran AVE dari masing-masing variabel.

Variabel/Dimensi	AVE
X1	0,929
X1.1	0,929
X1.2	0,841
X1.3	0,826
X1.4	0,876
X1.5	0,948
X1.6	0,904
X2	0,856
X2.1	0,991
X2.2	0,806
X2.3	0,882
X2.4	0,854
X2.5	0,711
Y	0,877
Y1.1	0,854
Y1.2	0,824
Y1.3	0,854
Y1.4	0,711
Y1.5	0,824
Y1.6	0,711
Y1.7	0,854

Seluruh variabel penelitian memiliki nilai $AVE \geq 0,50$. Sehingga setiap konstruk memberikan varian yang lebih besar dengan ukurannya daripada dengan konstruk laten lainnya dalam model penelitian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, berdasarkan prosedur *cross loading* dan AVE, konstruk pada model penelitian telah memiliki validitas diskriminan yang baik.

c. Uji Reliabilitas

Output yang menunjukkan akurasi, konsistensi dari ketepatan alat ukur Composite reliability merupakan uji reliabilitas dalam PLS yang dimana menunjukkan akurasi, konsistensi dari ketepatan suatu alat ukur dalam melakukan pengukuran. Nilai *Composite Reliability* variabel dikatakan reliabel apabila berada di atas 0,70.

Variabel/Dimensi	<i>Composite Reliability</i>
X1	0,882
X1.1	0,792
X1.2	0,772
X1.3	0,788
X1.4	0,792
X1.5	0,776

X1.6	0,772
X2	0,888
X2.1	0,788
X2.2	0,772
X2.3	0,792
X2.4	0,776
X2.5	0,772
Y	0,788
Y1.1	0,788
Y1.2	0,792
Y1.3	0,776
Y1.4	0,772
Y1.5	0,755
Y1.6	0,776
Y1.7	0,776

Composite reliability adalah kelompok indikator yang mengukur sebuah variabel yang memiliki reliabilitas komposit yang baik. Jika memiliki *composite reliability* ≥ 0.7 maka dapat dikatakan memiliki reliabilitas baik, walaupun bukan merupakan standar absolute. Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa semua variabel memiliki nilai *composite reliability* di atas 0,7. Hal itu dapat dikatakan bahwa seluruh variabel telah lolos uji reliabilitas.

3. Uji Asumsi/Hipotesis

a. *Output Inner Model*

Model struktural dievaluasi dengan memperhatikan Q^2 *predictive relevance* model yang mengukur seberapa baik nilai observasi dihasilkan oleh model. Q^2 didasarkan pada koefisien determinasi seluruh variabel endogen. Besaran Q^2 dengan rentang $0 < Q^2 < 1$, semakin mendekati nilai 1 berarti model semakin baik. Adapun koefisien determinasi (R^2) dari kedua variabel endogen disajikan pada tabel berikut:

Variabel/Dimensi	<i>R Square</i>
X1	
X1.1	0,893
X1.2	0,865
X1.3	0,894
X1.4	0,874
X1.5	0,860
X1.6	0,897
X2	
X2.1	0,905
X2.2	0,893
X2.3	0,865

X2.4	0,894
X2.5	0,905
Y	
Y1.1	0,860
Y1.2	0,865
Y1.3	0,893
Y1.4	0,893
Y1.5	0,865
Y1.6	0,860
Y1.7	0,897

Berdasarkan nilai koefisien determinasi (R^2) tersebut dapat diketahui Q^2 dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} Q_{X1^2} &= 1 - (1 - R_{X1_1^2})(1 - R_{X1_2^2})(1 - R_{X1_3^2})(1 - R_{X1_4^2})(1 - R_{X1_5^2}) \\ &\quad (1 - R_{X1_6^2}) \\ &= 1 - (0,203)(0,252)(0,201)(0,237)(0,261)(0,196) \\ &= 0,999 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai predictive-relevance (Q_{X1^2}) = 0,999 atau 99,9%. Artinya akurasi atau ketepatan dimensi model penelitian ini dapat menjelaskan keragaman variabel X_1 sebesar 99,9%. Sisanya 0,1% dijelaskan oleh dimensi lain yang tidak terdapat dalam dimensi pada variabel X_1 model penelitian ini.

$$\begin{aligned} Q_{X2^2} &= 1 - (1 - R_{X2_1^2})(1 - R_{X2_2^2})(1 - R_{X2_3^2})(1 - R_{X2_4^2})(1 - R_{X2_5^2}) \\ &= 1 - (0,181)(0,203)(0,252)(0,201)(0,181) \\ &= 0,999 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai predictive-relevance (Q_{X2^2}) = 0,999 atau 99,9%. Artinya akurasi atau ketepatan model penelitian ini dapat menjelaskan keragaman variabel X_2 sebesar 99,9%. Sisanya 0,1% dijelaskan oleh dimensi lain yang tidak terdapat dalam variabel X_2 model penelitian ini.

$$\begin{aligned} Q^2 &= 1 - (1 - R_{Y1^2}) \\ &= 1 - (0,012) \\ &= 0,988 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai predictive-relevance (Q^2) = 0,988 atau 98,8%. Artinya akurasi atau ketepatan model penelitian ini dapat menjelaskan keragaman Variabel X_1 dan X_2 sebesar 98,8%. Sisanya 1,2% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak terdapat dalam model penelitian ini

Selanjutnya Y_1 :

$$\begin{aligned} Q_{Y1^2} &= 1 - (1 - R_{Y1_1^2})(1 - R_{Y1_2^2})(1 - R_{Y1_3^2})(1 - R_{Y1_4^2})(1 - R_{Y1_5^2}) \\ &\quad (1 - R_{Y1_6^2})(1 - R_{Y1_7^2}) \\ &= 1 - (0,261)(0,252)(0,203)(0,203)(0,252)(0,261)(0,196) \\ &= 0,999 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai predictive-relevance (Q_{Y1^2}) = 0,999 atau 99,9%. Artinya akurasi atau ketepatan dimensi model penelitian ini dapat menjelaskan keragaman variabel Y_1 sebesar 99,9%. Sisanya 0,1% dijelaskan oleh dimensi lain yang tidak terdapat dalam dimensi pada variabel Y_1 model penelitian ini.

Karena itu model yang didesain dalam penelitian ini dapat dikatakan baik atau model dikatakan memiliki nilai estimasi yang baik. Pada akhirnya model dapat digunakan untuk pengujian hipotesis

b. Uji *Goodness of Fit* (GoF)

Goodness of Fit (GoF)

Variabel/Dimensi	R Square	Communality
X1		0,572
X1.1	0,893	0,642
X1.2	0,865	0,676
X1.3	0,894	0,628
X1.4	0,874	0,660
X1.5	0,860	0,662
X1.6	0,897	0,635
X2		0,571
X2.1	0,905	0,668
X2.2	0,893	0,642
X2.3	0,865	0,676
X2.4	0,894	0,628
X2.5	0,905	0,668
Y1	0,828	0,619
Average	0,884	0,635
GoF	0,749	

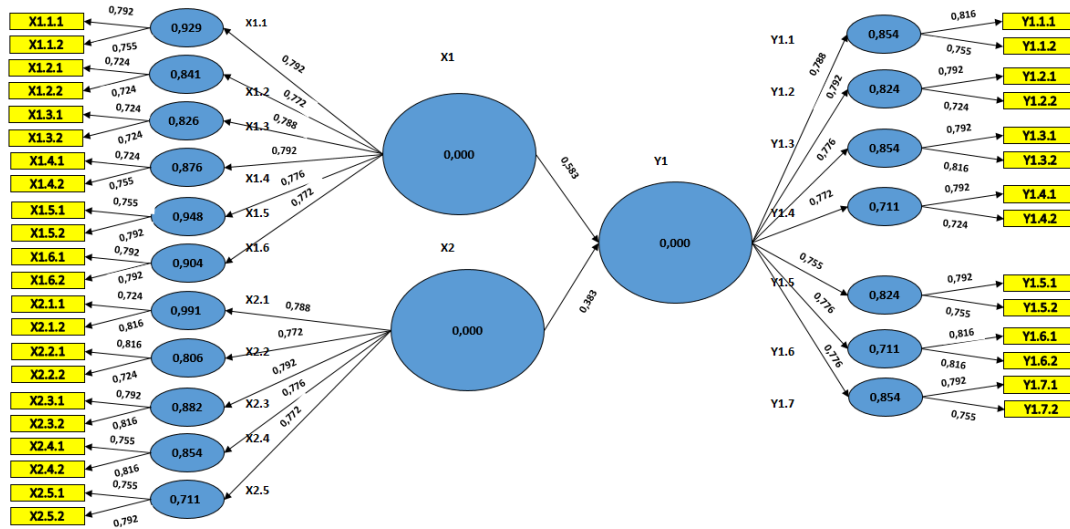
Nilai *goodness of fit* didapatkan dari akar dari perkalian antara rata-rata nilai R^2 dengan rata-rata *communality*. Nilai GoF terbentang antara 0 – 1 dengan interpretasi 0,1 (GoF kecil), 0,25 (GoF moderat), dan 0,36 (GoF substansial). Dari hasil perhitungan pada tabel di atas didapatkan nilai GoF sebesar 0,749 pada X1 dan X2 terhadap Y1. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model adalah substansial *fit/good fit*.

c. Uji Hipotesis

Hasil pengujian hipotesis didapatkan dari pengujian Bootstrap dengan menggunakan bantuan software SmartPLS 2.0.

Uji Bootstrapping

Smart PLS3_Output Outer Model



Uji Hipotesis

Hipotesis	Path	Path Coefficient	Standart Error	T-Value	Keterangan
H1	X1 → Y1	0,583	0,077	7,546	Signifikan
H2	X2 → Y1	0,383	0,078	4,942	Signifikan
H3	X1 X2 → Y1	0,483	0,078	6,244	Signifikan

Tabel di atas menunjukkan bahwa seluruh jalur signifikan, karena memiliki nilai t-value lebih dari 1,96.

E. Kesimpulan

1. Kebiasaan bertindak pragmatis warga Surabaya berdampak signifikan terhadap besarnya peluang bisnis judi online di Surabaya sebesar 99,9 %.
2. Pola pikir pragmatis warga berdampak signifikan terhadap besarnya peluang bisnis judi online di Surabaya sebesar 99,9 %.
3. Kebiasaan dan pola pikir pragmatis warga Surabaya berdampak signifikan terhadap besarnya peluang bisnis judi online di Surabaya sebesar 98,8 %.

F. Daftar Pustaka

1. Ahmad Tafsir, *Filsafat Umum: Akal dan Hati Sejak Thales Hingga James* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990)
2. Ali Mudhofir, *Teori dan Aliran dalam Filsafat dan Teologi* (Yogyakarta: Gajahmada University Press, 1996)
3. Bronstein, et.al., *Basic Problem* (New York: New American Library, 1958)
4. H. M. Rasyidi, *Persoalan-Persoalan Filsafat*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1978)
5. Harun Hadiwijono, *Sari Sejarah Filsafat II*, (Yogyakarta: Kanisius, 1980)
6. Imam Ghazali dan Hengky Latan, *Partial Least Squares Konsep, Metode dan Aplikasi menggunakan Program SmartPLS 2.0* (Semarang: Badan Penerbit Undip, 2012)
7. Jan Hendrik Rapar, *Pengantar Filsafat* (Yogyakarta: Kanisius, 1996)
8. John W. Creswell, *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research Fourth Edition* (Boston: Pearson, 2012)
9. Jujun S. Sumiasumantri, *Filsafat Ilmu, Sebuah Pengantar Populer*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1990), Hal. 57.
10. Malcolm L. Diamond, *Contemporary Philosophy and Religious Thought: An Introduction to the Philosophy of Religion* (New York: McGraw-Hill Book Company, 1974), Hal. 145.
11. Mangunhardjana, *Isme-Isme dari A sampai Z* (Yogyakarta: Kanisius, 1997)
12. Rizki Aditya Rozandy dkk, “*Analisis Variabel-Variabel yang Mempengaruhi Tingkat Adopsi Teknologi dengan Metode Partial Least Square (Studi Kasus Pada Sentra Industri Tabu Desa Sendang, Kec. Banyakan, Kediri)*”, *Jurnal Industria* Vol 1 No 3.
13. Zaprulkhan, *Filsafat Ilmu*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015)