

# Pengaruh Kecerdasan Spiritual Terhadap Pengguna Game Online Kota Palembang

Sahrul Habi, Candra Darmawan, Emi Puspita Dewi

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

[syahrulhabipalembang@gmail.com](mailto:sahrulhabipalembang@gmail.com)

## ABSTRACT:

*The purpose of this study was to determine the influence of spiritual intelligence on online game users in sub-district 3-4 ulu, sub-district of opposite ulu 1 palembang 30114. This study used a quantitative research type with a simple linear regression design and this sample consisted of 35 people who had been formulated previously with using the Slovin formula. The results of the research conducted by the authors indicate that there is an influence of spiritual intelligence on online game users in sub-district 3-4ulu, opposite Ulu 1 sub-district, Palembang city, South Sumatra 30114. From the results of the data collection test scores for reliability statistics Cronbach's alpha obtained an average spiritual intelligence value of 0.764 and online games 0.726 and in the normality test using the Kolmogorov Smirnov test, a significant value of  $0.200 > 0.05$  is normally distributed, also based on the results of the linearity test on the output of the Anova table, the deviation from linearity sig is obtained. is 0.635 greater than 0.05. This means that there is a significant linear relationship between the spiritual intelligence variable (X) and the online game variable (Y). Significant test of homogeneity of variances  $0.521 > 0.05$  declared homogeneous. Then get an R2 value of 0.095, which means the influence of spiritual intelligence on online games is 9.5%. Based on the results of the analysis and conclusions in the discussion chapter, the authors propose suggestions for teenagers who like to play online games to increase their religious activities instead of playing online games. Such as praying 5 times a day, participating in IRMAS, as well as other positive activities. Based on the research results, it can be synthesized that there is an influence of spiritual intelligence on online game users in the 3-4ulu sub-district, opposite ulu 1 sub-district, Palembang city, South Sumatra 30114 by 9.5%.*

**KEYWORDS:** *Influence, Spiritual Intelligence, Online Game.*

**Copyright holder:**  
© Sahrul Habi, dkk. (2023)

**Published by:**  
Scidacplus  
**Journal website:**  
<https://journal.scidacplus.com/index.php/sscij/>

**E-ISSN:**



**This article is under:**

## How to cite:

Sahrul Habi, Candra Darmawan, Emi Puspita Dewi. (2023). *Pengaruh Kecerdasan Spritual Terhadap Penggunaan Game Online Kota Palembang*. Social Science and Contemporary Issues Journal.

## PENDAHULUAN

Beberapa perkembangan terakhir tentang kecerdasan manusia adalah pada awal abad ke-20, IQ begitu sangat berkembang. Kecerdasan intelektual atau rasional adalah kecerdasan yang digunakan untuk memecahkan masalah logika atau strategis (Danah Zohar & Ian Marshall, 2007). Yang artinya untuk memecahkan suatu permasalahan kita memerlukan pengetahuan yang luas.

Pada tahun 1990 Daniel Goleman mempopulerkan adanya kecerdasan Emosional (EQ). EQ memberi kita rasa empati, cinta, motivasi, dan kemampuan untuk menanggapi kesedihan dan kegembiraan secara tepat (Reni Akbar Hawadi, 2004). SQ adalah kecerdasan untuk menghadapi dan memecahkan persoalan makna dan nilai yaitu kecerdasan untuk menempatkan perilaku dan hidup kita dalam konteks hidup makna yang lebih luas dan kaya, kecerdasan untuk menilai bahwa tindakan atau jalan hidup seseorang lebih bermakna dengan yang lain. Spiritual Quotient adalah landasan yang diperlukan untuk memfungsikan IQ dan EQ secara efektif.

Perkembangan keagamaan manusia berawal dari masa kecil, yaitu ide-ide dan ajaran pokok agama yang diterimanya waktu kecil yang akan bertambah dan berkembang ketika anak tersebut mendapat kritikan dan menjawabnya dengan keyakinan yang dipegangnya melalui pengalaman-pengalaman yang dirasakan (Saifudin Azwar, 1997). Perkembangan anak-anak sejak kecil sudah mulai berkembang dan bertambah dengan adanya pengalaman yang telah mereka lalui.

*Spiritual Quotient* dalam perspektif Islam adalah kemampuan untuk mengenal potensi fitrah dalam dirinya. Fitrah adalah akal ilahiyah yang Allah berikan sejak ditiupkannya ruh ke dalam rahim ibu. Bisa dikatakan bahwa *got spot* (titik Tuhan) yang dimaksud oleh Danah Zohar adalah fitrah dalam konsep Islam (Munirul Amin, 2005).

Perkembangan game di kota-kota besar di Indonesia sangat pesat hal itu ditandai dengan menjamurnya game center yang menawarkan banyak fasilitas untuk bermain game-game multiplayer baik yang lokal (LAN) maupun yang online jenis game seperti ini disebut dengan multiplayer online game atau biasa disebut dengan game online yang melibatkan banyak permainan sekaligus untuk saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dalam waktu yang bersamaan (Alif Harsan, 2011). Game online sudah mulai menjadi situs jejaring sosial yang diminati oleh banyak kalangan baik anak-anak, remaja, orang dewasa bahkan orang tua, game online juga sudah membuat seseorang lupa dengan waktu hal itu

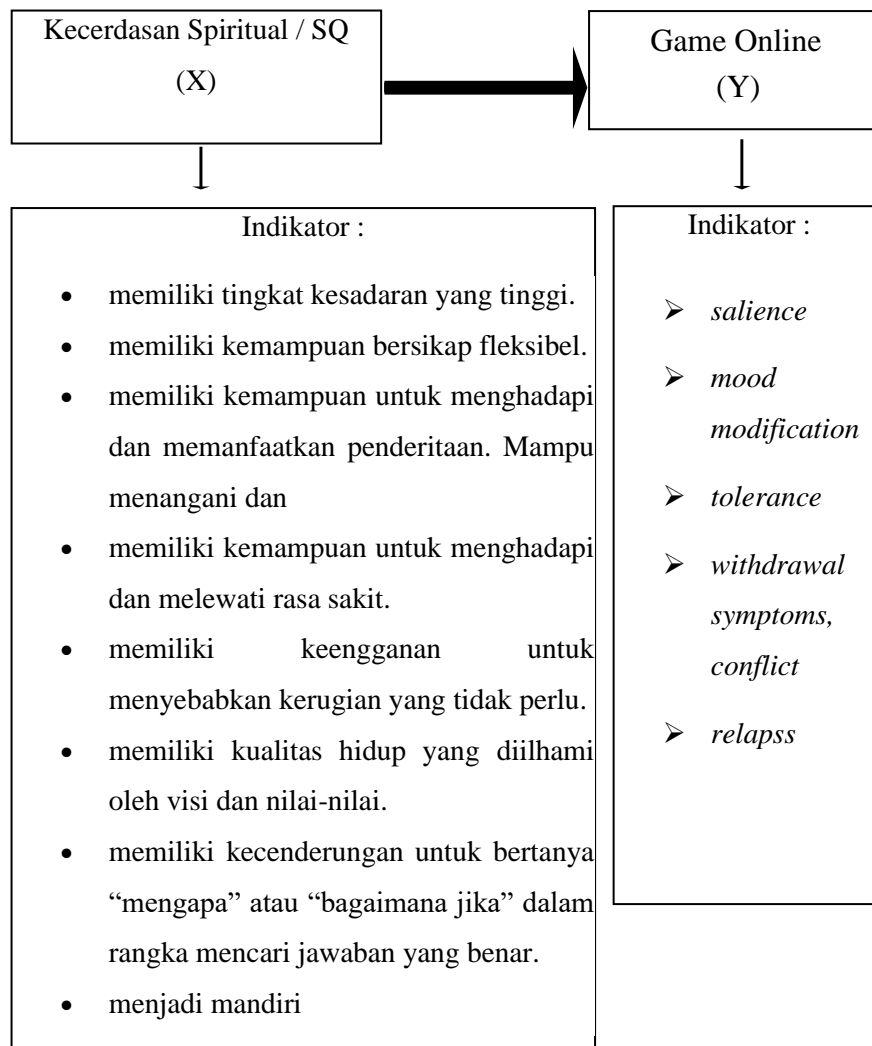
terjadi dikarenakan rata-rata orang yang sedang bermain game melakukan aktivitasnya secara berlebihan, dikarenakan para pemain game (*gamers*) menyatakan game online permainannya sangat menyenangkan bisa menyesuaikan keinginan para gamersnya, bahkan sekarang permainan game online tidak hanya dinikmati oleh masyarakat yang hidup di perkotaan saja melainkan masyarakat yang hidup di pelosok daerah dan pedesaan sudah mulai melakukan aktivitas bermain game online hal itu dikarenakan permainan game online sudah bisa di mainkan melalui *smartphone*.

Dikutip dari penelitian Siti Nurina Hakim dan Aliffatullah Alyu Raj yang menyatakan bahwa Semakin banyaknya jumlah penggunaan internet di Indonesia membawa kepada konsekuensi meningkatnya kecanduan terhadap internet terbesar atau yang dikenal dengan istilah internet addiction. Selain itu, di Indonesia pengguna internet terbesar adalah remaja dengan rentang usia 15-24 tahun dengan kisaran rentang presentase 26,7% - 30% (Siti Nurina Hakim dan Aliffatullah Alyu Raj, 2017).

Dalam penelitian ini, membahas tentang “Pengaruh Kecerdasan Spiritual Terhadap Pengguna Game Online Kota Palembang”. Obyek dalam penelitian ini adalah seluruh remaja yang tinggal di Kelurahan 3-4 Ulu, Kecamatan Sebrang Ulu 1, Kota Palembang, Sumatera Selatan. 30114. Berdasarkan observasi awal pada tanggal 22 Februari 2023 peneliti menemukan permasalahan, akibat kecanduan game online hingga larut malam ini memberikan dampak negatif terhadap Perilaku kecerdasan spiritual. Studi menunjukkan bahwa remaja yang kurang tidur lebih rentan terkena depresi, tidak fokus dan punya nilai sekolah yang buruk. Oleh sebab itu banyaknya tingkat populasi anak usia remaja yang rentan terpengaruh dampak buruk dari game online.

Indikator Kecerdasan Spiritual Terhadap Pengguna Game Online:

## Struktur Variabel X dan Y



## METODE

### Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental Designs* dengan jenis *One-Short Case Study*. Penelitian dengan menerapkan metode penelitian kuantitatif akan menghasilkan data dalam bentuk kuantitas. Bentuk kuantitas tersebut berupa angka-angka. Sumber data yang diperoleh pun bisa berasal dari lapangan dan bisa dari teks/tulisan. Jika dari lapangan, perolehannya dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang di sebarakan pada masyarakat (Nindyanar Rikatsih, 2021). Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan variabel independetn (X) Kecerdasan Spiritual serta

variabel dependent (Y) Game Online .

### Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja aktif di kelurahan 3-4 ulu, kecamatan seberang ulu 1, Kota Palembang 30114 Tahun 2023 dengan jumlah 40 orang.

**Tabel 2.1**  
**Jumlah Populasi**

Usia	Jumlah remaja
12-18	40

Sumber: Dokumen Kelurahan 3-4 Ulu

### Pengambilan Sampel

Sampel menggunakan teknik Solvin. Dengan hasil jumlah sampel yang diambil dari total keseluruhan populasi adalah sebanyak 87 orang responden.

Diketahui :  $N = 40$  orang ;  $e = 5\%$   
Maka  $n = 40 / (1 + (40 \times (0,05)^2))$   
 $= 40 / (1 + 0,1)$   
 $= 40 / 1,1$   
 $= 36,363636364$  dibulatkan menjadi 37.

**Tabel 2.2**  
**Jumlah Sampel**

Usia	Jumlah remaja yang bermain Game Online
12-18	37

Sumber: Dokumen Kelurahan 3-4 Ulu

### Analisis Data

#### 1. Uji Instrumen Penelitian

##### Validitas

Uji validitas item digunakan untuk mengetahui seberapa cermat suatu item dalam mengukur apa yang ingin diukur. Item dikatakan valid jika adanya korelasi dengan skor totalnya. Hal ini menunjukkan adanya dukungan item tersebut dalam mengungkap suatu yang ingin di ungkap. Item biasanya berupa pertanyaan atau pernyataan yang di tunjuk kepada responden dengan menggunakan bentuk kuesioner dengan tujuan untuk mengungkap sesuatu (Duwi

Priyanto, 2018). Metode yang sering digunakan untuk memberikan penilaian dengan validitas kuesioner adalah korelasi *product moment* (*moment product correlation*, *Pearson correlation*) antara skor setiap butir pertanyaan dengan skor total, sehingga sering disebut dengan interitem total *correlation*.

### **Reliabilitas**

Analisis data adalah cara yang digunakan untuk mengolah data-data yang telah terkumpul. Hasil pengolahan data dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif yang dinyatakan dengan angka-angka dan perhitungannya menggunakan metode standar yang dibantu dengan program *Statistical Package Social Sciences (SPSS) versi 22* (Nugrahani, 2021). Uji reliabilitas mengukur variabel yang digunakan melalui pertanyaan/pernyataan yang digunakan. Uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan nilai *Cronbach's alpha* dengan tingkat/taraf signifikan yang digunakan bisa 0,5 0,6 hingga 0,7 tergantung kebutuhan dalam penelitian.

## **2. Uji Asumsi Dasar**

### **Uji Normalitas**

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel dependen dan variabel independen mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah yang memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan *one sample kolmogrov smirnov (K-S)*, variabel-variabel yang mempunyai *asympt. Sig (2-Tailed)* di bawah tingkat signifikansi sebesar 0,05 maka diartikan bahwa variabel - variabel tersebut memiliki distribusi tidak normal dan sebaliknya. Uji K-S dilakukan dengan membuat hipotesis (Agus Purwoto, 2021 ).

### **Uji Linearitas**

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui linieritas data, yaitu apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi pearson pengujian pada SPSS dengan menggunakan perhitungan aplikasi statistik SPSS 22 berdasarkan pada uji test for linearity pada taraf signifikansi 0,05.40 Uji Homogenitas (Duwi Priyanto, 2018).

### **Uji Homogenitas**

Uji homogenitas digunakan untuk dapat mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama ataupun tidak dan juga untuk kriteria pengujian juga sama dengan uji normalitas yaitu jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data dapat dikatakan homogen begitupula

sebaliknya<sup>41</sup>. Pada penelitian ini untuk uji homogenitas menggunakan bantuan *software* SPSS versi 22 (Duwi Priyanto, 2018).

### **3. Uji Rigresi linear sederhana**

#### **Uji T**

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *Independent Sampel T Test*. *Independent Sampel T Test* merupakan uji komparatif untuk mengukur 2 kelompok yang tidak berpasangan (Norfal, dkk, 2022).

#### **Uji Koefisien Determinan R<sup>2</sup>**

Koefisiensi determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengukur seberapa baik garis regresi sesuai dengan data aktualnya (*goodness of fit*). Koefisiensi determinasi ini mengukur prosentase total varian variabel dependen Y yang dijelaskan oleh variabel independen di dalam garis regresi. Nilai  $R^2$  mempunyai interval antara 0 sampai 1 ( $0 < R^2 < 1$ ). Semakin besar  $R^2$  (mendekati 1), semakin baik hasil untuk model regresi tersebut dan semakin mendekati 0, maka variabel independen secara keseluruhan tidak dapat menjelaskan variabel dependen (Wahid Sulaiman, 2004).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL**

#### **1. Hasil Analisis Data Penelitian**

Untuk mengetahui apakah data-data yang diperoleh dari instrumen penelitian dapat digunakan dalam penelitian, maka pada bagian ini akan membahas tentang analisis datanya berdasarkan variabel dan instrumen penelitian yang telah diisi oleh responden.

##### **a. Hasil Pengujian Instrumen Penelitian**

###### **1). Hasil Uji Validitas Data**

Alat uji yang digunakan untuk menguji instrument penelitian pada penelitian ini adalah *Cronbach's Alpha*. Pada metode ini nilai  $r$ -hitung diwakili oleh nilai *Corrected Item-Total Correlation*. Uji validitas awal dilakukan pada 37 responden. Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas bahwa di dalam kriteria uji validitas ini yaitu perhitungan dari  $r_{xy}$  dibandingkan dengan nilai kriteria  $r$  dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% dengan 37 responden sesuai dengan rumus yang digunakan yaitu  $df = n - 2$

maka df menjadi 37 dan diperoleh r tabel 0,334 dengan keputusan jika r hitung > r tabel maka butir pernyataan dinyatakan valid. (Priyatno, Duwi: 2016).

Hasil uji validitas instrument penelitian dengan 37 responden dibantu dengan menggunakan aplikasi SPSS *For Windows* 22 untuk variabel kecerdasan spiritual (X) dan game online (Y), adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.1**  
**Hasil Uji Validitas Variabel Kecerdasan Spiritual (X)**

Item Pernyataan	R <sub>xy</sub>	R <sub>tabel</sub>	Keterangan
1	0,626	0,334	Valid
2	0,541	0,334	Valid
3	0,527	0,334	Valid
4	0,233	0,334	Tidak Valid
5	0,349	0,334	Valid
6	0,603	0,334	Valid
7	0,442	0,334	Valid
8	0,550	0,334	Valid
9	0,312	0,334	Tidak Valid
10	0,435	0,334	Valid
11	0,581	0,334	Valid
12	0,485	0,334	Valid
13	0,694	0,334	Valid
14	-0,078	0,334	Tidak Valid

Sumber : Data *Output* SPSS versi 22. 2023

**Tabel 3.2**  
**Hasil Uji Validitas Variabel Game Online (Y)**

Item Pernyataan	R <sub>xy</sub>	R <sub>tabel</sub>	Keterangan
1	0,343	0,334	Valid
2	0,530	0,334	Valid
3	0,453	0,334	Valid
4	0,511	0,334	Valid
5	0,668	0,334	Valid
6	0,203	0,334	Tidak Valid
7	0,230	0,334	Tidak Valid
8	0,381	0,334	Valid
9	0,527	0,334	Valid
10	0,358	0,334	Valid
11	0,248	0,334	Tidak Valid
12	0,483	0,334	Valid
13	0,527	0,334	Valid
14	0,560	0,334	Valid

Sumber : Data *Output* SPSS versi 22. 2023

Hasil uji validitas instrument penelitian dengan 37 responden pada variabel kecerdasan spiritual (X) dan game online (Y) seperti pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa untuk



kecerdasan spiritual terdapat 11 item pernyataan yang valid dan 3 item yang tidak valid. Sedangkan untuk game online terdapat 11 item yang valid dan 3 item yang tidak valid. Selanjutnya item pernyataan yang valid akan digunakan dan akan di uji reliabilitas.

## 2). Hasil Uji Reliabilitas

Hasil uji reliabilitas instrument penelitian dengan menggunakan aplikasi SPSS *For Windows* versi 22 untuk mengetahui apakah instrument tersebut dikatakan reliabel atau tidak,

**Tabel 3.3**

### Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kecerdasan Spiritual (X)

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.764	11

Sumber : Data *Output* SPSS versi 22. 2023

Berdasarkan tabel di atas dapat di ketahui bahwa hasil nilai *Alpha Cronbach* yaitu 0,764 maka sesuai dengan dasar keputusan yang diambil yaitu  $a > 0,7$  maka dinyatakan reliabel. Hasil yang didapatkan yaitu  $0,764 > 0,7$  maka instrument dinyatakan reliabel.

**Tabel 3.4**

### Hasil Uji Reliabilitas Game Online (Y)

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.726	11

Sumber : Data *Output* SPSS versi 22. 2023

Berdasarkan tabel di atas dapat di ketahui bahwa hasil nilai *Alpha Cronbach* yaitu 0,726 maka sesuai dengan dasar keputusan yang diambil yaitu  $a > 0,7$  maka dinyatakan reliabel. Hasil yang didapatkan yaitu  $0,726 > 0,7$  maka instrument dinyatakan reliabel.

## 3. Hasil Uji Asumsi Dasar

### 1). Hasil Uji Normalitas dengan Kolmogorov Smirnov

Hasil uji normalitas data dengan bantuan *SPSS 22 for Windows* untuk variabel X

(Kecerdasan Spiritual) dan Y (Game Online), akan disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.5**

**Hasil Uji Normalitas dengan Kolmogorov Smirnov**

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.19849410
Most Extreme Differences	Absolute	.105
	Positive	.105
	Negative	-.084
Test Statistic		.105
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi kecerdasan spiritual yaitu  $0,200 > 0,05$  maka dapat disimpulkan nilai residual berdistribusi normal.

**2). Hasil Uji Linearitas**

Hasil uji Linieritas data dengan bantuan *SPSS 22 for Windows* akan disajikan pada tabel berikut ini :

**Tabel 3.6**

**Hasil Uji Linearitas**

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecerdasan spiritual * game online	Between Groups	(Combined) Linearit	386.500	14	27.607	.905	.572
		y	60.461	1	60.461	1.982	.180
		Deviasi	326.039	13	25.080	.822	.635
		on from Linearit					
Within Groups			457.667	15	30.511		
Total			844.167	29			

Sumber : Data *Output* SPSS versi 22. 2023

Berdasarkan hasil uji linieritas pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yaitu

0,635 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat.

### 3). Hasil Uji Homogenitas

Hasil uji Homogenitas data dengan bantuan *SPSS 22 for Windows* akan disajikan pada tabel berikut ini :

**Tabel 3.7**  
**Hasil Uji Homogenitas Data**  
**Test of Homogeneity of Variances**

Levene				
Statistic	df1	df2	Sig.	
.417	1	58	.521	

Sumber : Data *Output* SPSS versi 22. 2023

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yaitu  $0,521 > 0,05$  yang artinya data dinyatakan homogen.

### 4. Hasil Uji Hipotesis

#### Hasil Uji Parsial (Uji t)

Untuk penghitungan uji parsialnya pada setiap variabel adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.8**  
**Hasil Uji parsial**

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
Hasil	Equal variances assumed	.285	.596	2.663	57	.010	3.62644	1.36189	.89930	6.35357	
	Equal variances not assumed			2.666	56.945	.010	3.62644	1.36035	.90233	6.35055	

Sumber : Data *Output* SPSS versi 22. 2023

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T Test* pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yaitu 0,010. Diketahui bahwa nilai signifikan  $0,010 > 0,05$  yang artinya  $H_0$  diterima dan  $H_a$  di tolak. Jadi, dengan dengan ditolaknya  $h_0$  artinya tidak adanya signifikansi antara pengaruh kecerdasan spiritual terhadap game online.

### 5. Hasil Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Setelah mengetahui variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y, selanjutnya menentukan besarnya korelasi atau hubungan variabel X dan Y seperti pada tabel berikut :

**Tabel 3.9**  
**Pengaruh Kecerdasan Spiritual Terhadap Game Online**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.333 <sup>a</sup>	.111	.095	.47966

a. Predictors: (Constant), hasil

Berdasarkan hasil data di atas, didapatkan nilai  $R^2$  sebesar 0,095 yang artinya pengaruh kecerdasan spiritual terhadap game online sebesar 9,5%.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh kecerdasan spiritual (X) terhadap game online (Y) remaja di kelurahan 3-4 ulu, kecamatan seberang ulu 1, kota Palembang. Dari hasil analisis dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS *For Windows* Versi 22 dapat diketahui sebagai berikut :

Pada uji validitas diperoleh hasil penelitian dari 37 responden dengan pernyataan sebanyak 14 item. Untuk item yang valid ada 14 dan ada 3 item yang tidak valid, hasil r-tabel (0, 334). Pada uji reliabilitas dapat di ketahui bahwa hasil nilai *Alpha Cronbach* yaitu 0,764 maka sesuai dengan dasar keputusan yang diambil yaitu  $\alpha > 0,7$  maka dinyatakan reliabel. Hasil yang didapatkan yaitu  $0,764 > 0,7$  maka instrument dinyatakan reliabel.

Dari uji asumsi dasar, di uji normalitas pada tabel *kolmogrov- smirnov* hasil analisisnya memperoleh nilai *probabilitas* atau *asyp.Sig. (2-tailed)* 0,200. Artinya nilai tersebut lebih besar dibandingkan dengan taraf signifikansi 5% dan dapat disimpulkan bahwa data tersebut

berdistribusi normal. Untuk hasil analisis uji linieritas pada *deviation from linearity* taraf signifikan diperoleh hasil  $0,635 > 0,05$ . Artinya analisis tersebut telah mencapai syarat untuk dilakukan analisis *korelasi product momen* dan terdapat hubungan yang linier antara kedua variabel. Untuk uji homogenitasnya. Hasil uji homogenitas diketahui dari nilai signifikansi pada variabel Kecerdasan Spiritual (X) dan Game Online (Y) adalah  $0,521 > 0,05$ , artinya data variabel keduanya memiliki hasil distribusi data homogen Mengenai pengaruh kecerdasan spiritual terhadap game online.

Hasil uji hipotesis pada uji parsial (uji t) dinyatakan nilai signifikan  $0,010 > 0,05$  yang artinya  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Jadi, dengan dengan ditolaknya  $H_0$  artinya tidak adanya signifikansi antara pengaruh kecerdasan spiritual terhadap game online. Setelah mengetahui variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y, selanjutnya menentukan besarnya korelasi atau hubungan variabel X dan Y dan didapatkan hasil didapatkan nilai  $R^2$  sebesar  $0,095$  yang artinya pengaruh kecerdasan spiritual terhadap game online sebesar  $9,5\%$ .

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data, dari proses pengolahan, pengujian, hingga penghitungan data maka pada penelitian ini disimpulkan. Dari 37 responden dengan pernyataan sebanyak 14 item. Untuk item yang valid ada 14 dan ada 3 item yang tidak valid, hasil r-tabel (0,334). uji reliabilitas dapat diketahui bahwa hasil nilai *Alpha Cronbach* yaitu  $0,764$  maka sesuai dengan dasar keputusan yang diambil yaitu  $\alpha > 0,7$  maka dinyatakan reliabel. Dari uji asumsi dasar, di uji normalitas pada tabel *kolmogrov-smirnov* hasil analisisnya memperoleh nilai *probabilitas* atau *asympt.Sig. (2-tailed)*  $0,200$ . Artinya nilai tersebut lebih besar dibandingkan dengan taraf signifikansi  $5\%$  dan dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Untuk hasil analisis uji linieritas pada *deviation from linearity* taraf signifikan diperoleh hasil  $0,635 > 0,05$ . Hasil uji homogenitas diketahui dari nilai signifikansi pada variabel Kecerdasan Spiritual (X) dan Game Online (Y) adalah  $0,521 > 0,05$ , artinya data variabel keduanya memiliki hasil distribusi data homogen Mengenai pengaruh kecerdasan spiritual terhadap game online. Hasil uji hipotesis pada uji parsial (uji t) dinyatakan nilai signifikan  $0,010 > 0,05$  yang artinya  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Jadi, dengan dengan ditolaknya  $H_0$  artinya tidak adanya signifikansi antara pengaruh kecerdasan spiritual terhadap game online. selanjutnya menentukan besarnya korelasi atau hubungan variabel X dan Y dan didapatkan hasil didapatkan nilai  $R^2$  sebesar  $0,095$  yang artinya pengaruh kecerdasan spiritual terhadap game online sebesar  $9,5\%$ .

## **REFERENSI**

Purwoto, Agus. 2021. *Panduan Laboratorium Statistik Inferensial*.

Harsan, Alif. (Jakarta: PT. TransMedia, 2011). *Jago Bikin Game Online*.

Amin, Munirul, dkk. (Yogyakarta: Matahari, 2005). *Psikologi Kesempurnaan Membentuk Manusia Sadar Diri dan Sempurna*.

Rikatsih, Nindyanar. 2021. *Metodelogi Penelitian*.

Norfal, dkk. (Jawa Tengah:Penerbit Lakeisha, 2022). *Aplikasi Program Stata : Analisis Sata Penelitian untuk Bidang Kesehatan (No Ribet, No Bingung & No Galau)*.

Priyanto, Duwi. 2018. *SPSS panduan mudah olah data bagi mahasiswa & umum*.

Rikatsih, Nindyanar. 2021. *Metodelogi Penelitian*.

Sulaiman, Wahid. (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2004 ). *Analisis Regresi Menggunakan SPSS Contoh Kasus Dan Pemecahannya*.

Zohar, Danah & Marshall, Ian. (Bandung: Mizan, 2007). *SQ: Kecerdasan Spiritual*.

Hakim, Siti, Nurina & Raj, Aliffatullah, Alyu. (2017), “*Dampak Kecanduan Internet (Internet Addiction) Pada Remaja*”, Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, Psikologi Perkembangan Indonesia, Vol 1(1).

Nugrahani. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*.