

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Profil / Monografi Kelurahan 3-4 Ulu Kecamatan Seberang Ulu 1 Kota Palembang**

Palembang dikenal sebagai kota tua yang memiliki sejarah Panjang sejak masa kerajaan sriwijaya, kesultanan Palembang, masa kolonial sampai saat ini, sesuai dengan karakter dan kondisi Palembang yang merupakan dataran rendah, daerah berawa dan memiliki banyak sungai, maka pemukiman masa lalu tumbuh dan berkembang di daerah rawa dan tepi sungai. Kawasan kota lama Palembang berkembang pesat di tepi sungai musi pada daerah seberang ilir dan ulu. Di Kawasan ini masih banyak peninggalan rumah lama yang terutama rumah limas dan rumah Gudang. Salah satu pemukiman lama yang masih menunjukkan karakter tradisional yang kuat adalah Kawasan 3-4 ulu, seberang ulu 1 palembang. Di kelurahan 3-4 ulu ini mayoritas masyarakat nya beragama islam dengan total 20.938 penduduk.

##### **2. Visi Dan Misi Kelurahan Tiga Empat Ulu**

###### **a. Visi**

Mewujudkan masyarakat kelurahan 3-4 ulu yang rukun, maju dan sejahtera.

###### **b. Misi**

- 1) Melaksanakan pelayanan yang prima dengan berdasarkan pada prinsip pemerintah yang baik.
- 2) Memelihara stabilitas keamanan, ketertiban dan kenyamanan di salam masyarakat.
- 3) Melaksanakan pemberdayaan masyarakat sesuai dengan potensi lokasi yang ada.
- 4) Mengoptimalkan tugas pokok dan fungsi aparatur pemerintah dalam menjalankan pembangunan dan pelayanan kepada masyarakat.<sup>45</sup>

### 3. Kondisi Geografis

#### a. Batasan Kelurahan

- 1) Sebelah utara berbatasan dengan sungai musi,
- 2) Sebelah selatan berbatasan dengan Jl.KH.Wahid Hasyim dan Kelurahan Tuan Kentang,
- 3) Sebelah timur berbatasan dengan kelurahan 5 ulu, dan
- 4) Sebelah barat berbatasan dengan kelurahan 2 ulu.

### 4. Konsisi Sosial Ekonomi

**Tabel 4.1**

<b>NO</b>	<b>JENIS PEKERJAAN</b>	<b>JUMLAH</b>
1	Buruh	3.537
2	PNS	545
3	Karyawan Swasta	1.942
4	Wiraswasta	1.580
5	Pensiunan	664
6	POLRI/TNI	38
7	Tani	76
8	Tenaga Medis	39

---

<sup>45</sup> Profil / Monografi Kelurahan Tiga-Empat Ulu Kecamatan Seberang Ulu Satu Kota Palembang.

9	Pelajar/Mahasiswa	8.004
10	Belum Bekerja	2.568
11	Nelayan	132
12	Pedagang	1.942
13	Dosen	8

**Dokumen Kelurahan 3-4 Ulu**

**5. Fasilitas Pendidikan**

**Tabel 4.2**

No	Nama Pendidikan	Jumlah
1	PAUD	4
2	Taman Kanak-kanak	4
3	SD/Ibtidaiyah	5
4	SMP/Tsanawiyah	1
5	SMA/Aliyah	1
6	Perguruan Tinggi	-
7	Lembaga Kursus	-

**Sumber : Profil Kelurahan**

**6. Fasilitas Kesehatan**

**Tabel 4.3**

No	Fasilitas	Jumlah
1	Puskesmas	1
2	Pustu	-
3	Poskeskel	-
4	Praktek Bidan	4
5	Praktek Dokter Gigi	1
6	Praktek Dokter Umum	2
7	Posyandu	17

**Sumber : Profil Kelurahan**

**7. Data Peserta KB Aktif**

**Tabel 4.4**

No	Peserta	Jumlah
1	Peserta IUD	187 Akseptor
2	Peserta MO	11 Akseptor
3	Peserta MOW	104 Akseptor
4	Implan	218 Akseptor
5	Suntikan	640 Akseptor
6	Pil	414 Akseptor
7	Kondom	247 Akseptor

**Dokumen : Data Puskesmas Empat Ulu**

**8. Agama**

**Tabel 4.5**

**Jumlah Penduduk Kelurahan 3-4 Ulu Berdasarkan Agama**

No	Jenis Agama	Jumlah
1	Islam	20.938
2	Kristen	48

3	Khatolik	64
4	Hindu	0
5	Budha	47
	Total	21.938

### Sarana Peribadatan

Tabel 4.6

No	Jenis Agama	Jumlah
1	Masjid	9
2	Musholla	23
3	Gereja	-
4	Pura	-
5	Vihara	1
	Total	30

### DATA KELOMPOK UMUR

a	USIA 0 - 5 TAHUN	:	1.716 Orang
b	USIA 6 -10 TAHUN	:	1.623 Orang
c	USIA 11 - 18 TAHUN	:	3.480 Orang
d	USIA 18 - 60 TAHUN	:	11.475 Orang
e	USIA 60 TAHUN KE ATAS	:	2.803 Orang

### DATA PENDIDIKAN DAN PEKERJAAN

TINGKAT PENDIDIKAN	LAKI-LAKI	PEREMPUAN
Usia 3 - 6 Tahun yang belum masuk TK	441	556
Usia 3 - 6 tahun yang sedang masuk TK/Playgroup	660	739
Usia 7 -18 Tahun yang tidak pernah Sekolah	112	380
Usia 7 - 18 tahun yang sedang sekolah	1.432	2.068

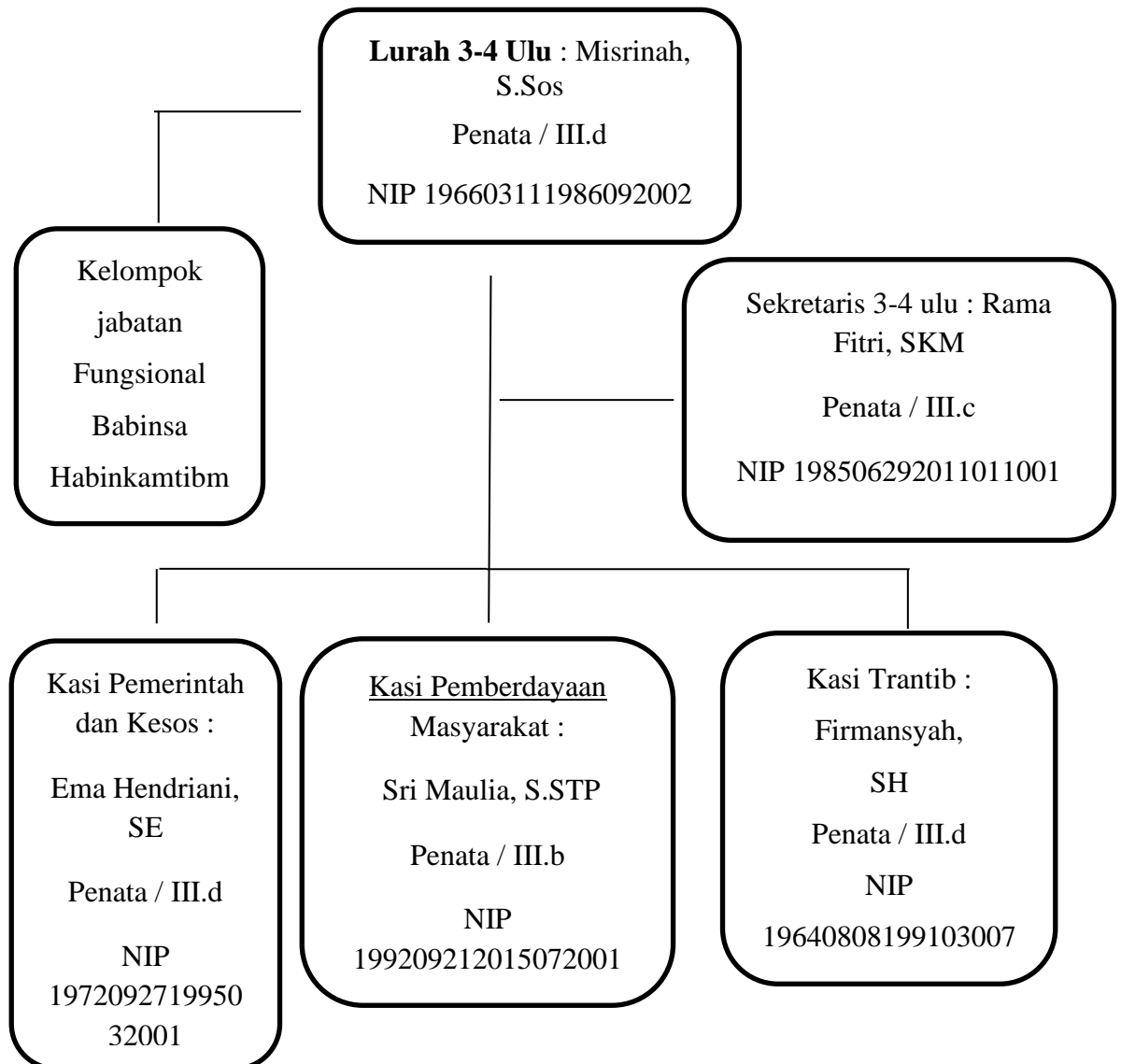
**Dokumen : Rekapitulasi Laporan Triwulan RT Kelurahan**

## 9. Struktur Organisasi

### Struktur Organisasi

Tabel 4.7

#### Kelurahan 3-4 Ulu Kota Palembang Tahun 2023



## B. Hasil Penelitian

### 1. Instrumen Penelitian

#### a. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

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

Tabel 4.8

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

Item Pernyataan	$R_{xy}$	$R_{tabel}$	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

#### b. Hasil Uji Validitas Variabel Y (Game Online)

Tabel 4.9

##### Hasil Uji Validitas Variabel Game Online (Y)

Item Pernyataan	$R_{xy}$	$R_{tabel}$	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

Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas bahwa di dalam kriteria uji validitas ini yaitu perhitungan dari rxy 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. Berdasarkan tabel perhitungan uji validitas di atas maka 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.

### c. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Adapun uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 22 dan diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.10**  
**Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kecerdasan Spiritual Spiritual (X)**

#### **Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.764	11

Sumber : Data *Output* SPSS versi 22. 2023

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui 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.

**Tabel 6.2**  
**Hasil Uji Reliabilitas Game Online (Y)**  
**Reliability Statistics**

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  $\alpha > 0,7$  maka dinyatakan reliabel. Hasil yang didapatkan yaitu  $0,726 > 0,7$  maka instrument dinyatakan reliabel.

#### **d. Hasil Pengujian Asumsi Dasar**

##### **1) Uji Normalitas Data 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 4.11**  
**Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		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>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

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 4.12**  
**Hasil Uji linearitas**  
**ANOVA Table**

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
kecerdasan spiritual * game online	Between Groups	(Combined)	386.500	14	27.607	.905	.572
		Linearity	60.461	1	60.461	1.982	.180
		Deviation from Linearity	326.039	13	25.080	.822	.635
	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 Data

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

**Tabel 4.13**  
**Hasil Uji Homogenitas Data**  
**Test of Homogeneity of Variances**

hasil angket

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 Analisis Regresi Linier Sederhana

Berdasarkan Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana data dengan bantuan *SPSS 22 for Windows* akan disajikan pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.14**  
**Hasil Koefisien Regresi Linier Sederhana**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	29.449	7.414		3.972	.000
	kecerdasan spiritual	.247	.168	.268	1.470	.153

a. Dependent Variable: game online

Sumber : Data *Output* SPSS versi 22. 2023

Berdasarkan nilai signifikansi dari tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,153 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel x tidak ada pengaruh terhadap variabel y.

## 5) Hasil Pengujian Hipotesis

### a. Uji Hipotesis t (Uji Parsial)

**Tabel 4.15**  
**Hasil Pengujian Hipotesis t**  
**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

**Group Statistics**

	Responden	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	kecerdasan spiritual	30	43.8333	5.39529	.98504
	game online	29	40.2069	5.05243	.93821

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  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  di

terima. Jadi, dengan dengan ditolaknya  $H_0$  artinya tidak adanya signifikansi antara kecerdasan spiritual terhadap game online.

#### b. Koefisien Determinal ( $R^2$ )

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

**Tabel 4.16**  
**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 variabel independent atau variabel X yaitu kecerdasan spiritual terhadap variabel dependent atau variabel Y yaitu game online sebesar 9,5%.

#### C. Pembahasan

Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa, SQ merupakan 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. ketertarikan peneliti terhadap pengaruh dari Salah satu bahaya yang dikhawatirkan dari kecanduan bermain game online ini, karna berkurangnya waktu remaja untuk bersosialisasi dan bermain dengan teman-teman Seusia

nya secara langsung. akibat kecanduan bermain game online sampai larut malam ini memberikan dampak negatif terhadap perilaku kecerdasan spiritual remaja di kelurahan 3-4 ulu, kecamatan seberang ulu 1, kota Palembang. Dapat dikatakan remaja pada usia 15-21 tahun menunjukkan bahwa remaja yang kurang tidur lebih rentan terkena depresi, tidak fokus dan punya nilai sekolah yang buruk, Sehingga dapat mempengaruhi penilaiannya terhadap sesuatu termasuk dalam melaksanakan nilai-nilai kecerdasan spiritual, akibat berkurangnya ketaatan remaja dalam melaksanakan aktivitas ibadah dan penanaman perilaku yang baik aktivitas remaja yang bermain game online juga berdampak pada kegiatan-kegiatan keagamaan mulai kurang berjalan dengan baik misalnya saja kegiatan Remaja Masjid (Risma) dan majelis taklim yang sampai sekarang tidak berjalan kalau seandainya berjalan itu hanya bersifat pontanitas bahkan kegiatan ibadah seperti sholat lima waktu secara berjama'ah dimasjid yang merupakan kewajiban sebagai umat Islam sudah mulai ditinggalkan. Seharusnya kegiatan keagamaan tersebut dilakukan secara berkesinambungan dengan tujuan dapat menanamkan nilai-nilai kecerdasan spiritual sehingga berdampak pada meningkatnya kecerdasan spiritual remaja. Berdasarkan hasil analisis data diatas, kuisoner dapat dinyatakan sah jika nilai rata-rata  $> 0,334$ , sedangkan pada uji reliability statistics cronbach's alpha memperoleh nilai rata-rata kecerdasan spiritual 0,764 dan game online 0,726 dan pada uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov Smirnov, nilai signifikan  $0,200 > 0,05$  Berdistribusi Normal. berdasarkan hasil uji linieritas pada output Anova table diperoleh nilai deviation from linearity sig. adalah

$>0,635$  lebih besar dari  $0,05$ . Berarti adanya hubungan linear secara signifikan antara variabel kecerdasan spiritual (X) dengan variabel game online (Y). Signifikan test of homogeneity of variances  $0,521 > 0,05$  dinyatakan homogen. Pada uji Koefisien Determinal ( $R^2$ ) didapatkan nilai  $R^2$  sebesar  $0,095$  yang artinya pengaruh variabel independent atau variabel X yaitu kecerdasan spiritual terhadap variabel dependent atau variabel Y yaitu game online sebesar  $9,5\%$ .



