

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis data dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu 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, juga 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. Di dapatkan nilai R^2 sebesar 0,095 yang artinya pengaruh kecerdasan spiritual terhadap game online sebesar 9,5% dari keseluruhan populasi yang ada di kelurahan 3-4 ulu, kecamatan seberang ulu 1, kota Palembang. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh kecerdasan spiritual terhadap pengguna game online di kelurahan 3-4 ulu kecamatan seberang ulu 1, kota Palembang, Sumatera Selatan sebesar 9,5%, sedangkan sisanya dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini seperti lingkungan sosial, Pendidikan, dan lain sebagainya.

B. Saran

1. Prodi Manajemen Dakwah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan pemikiran dan mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan pengaruh kecerdasan spiritual terhadap pengguna game online. Penelitian ini juga untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan di jurusan Manajemen Dakwah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

2. Bagi Remaja Pengguna Game Online

Disarankan penelitian ini sebagai pertimbangan atau masukan bagi remaja yang kecanduan game online untuk memepribanyak kegiatan keagamaan dari pada bermain game online. Seperti sholat 5 waktu, mengikuti IRMAS, dll.

3. Peneliti selanjutnya

Penulis akan memberikan saran kepada para peneliti yang akan melakukan peneliti kali ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan atau referensi dan bisa lebih dikembangkan lagi terkait berbagai faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi meningkatnya kecerdasan spiritual terhadap pengguna game online.

