

## ABSTRAK

Amaril Gusfi Vawan, NIM (1191040014), “Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Spiritualitas Remaja (Studi Deskriptif Pada Siswa Kelas 12 Di SMA Negeri 1 Cisolok)”.

Indonesia adalah salah satu pasar industri *game* terbesar pada saat ini. Terutama *game* serbaguna atau *game online* yang dimainkan melalui ponsel, *PC* tablet, dan sebagainya. 94,5% pengakses internet berusia 16-64 tahun di Indonesia bermain *game online* per Januari 2022. *Games* berbasis *online* saat ini bisa disebut sebagai rutinitas seseorang, hal ini dikarenakan para *gamers* dapat duduk dengan nyaman berjam-jam dalam waktu yang lama apapun yang mereka inginkan, sehingga dapat memecah konsentrasi saat bermain. Aktivitas seperti mandi, makan, solat, menyelesaikan tugas orang tua dan tugas rutin dalam kehidupan sehari-hari sering dilalaikan oleh mereka yang bermain *game online*. Hal yang perlu diwaspadai adalah kecanduan *game online*. Kecanduan *game* merupakan suatu keadaan seseorang yang berlebihan ketika bermain *game online*. Berdasarkan fenomena ini maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Spiritualitas Remaja pada Siswa Kelas 12 Di SMA Negeri 1 Cisolok. Penelitian ini dengan tujuan ingin mengetahui tingkat kecanduan *game online*, kondisi spiritualitas dan ada tidaknya pengaruh kecanduan *game online* terhadap spiritualitas.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada teori kecanduan *game online* dari Lemmens dkk dan teori spiritualitas Piedmont. Menurut Lemmens dkk, ada beberapa aspek atau indikator untuk menjelaskan kecanduan *game online*, diantaranya *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict* dan *problem*. Sedangkan Piedmont mengatakan ada tiga aspek spiritualitas yaitu, *prayer fulfillment*, *universality* dan *connectedness*.

Metode yang digunakan yaitu kuantitatif. Sedangkan rancangan penelitian yang dipakai dalam penelitian ini yaitu dengan metode penelitian asosiatif kausal. Teknik analisis data berupa kuantitatif statistik deskriptif, meliputi uji validitas instrumen, uji reliabilitas, uji normalitas data, uji linearitas, uji regresi linier sederhana, uji hipotesis dan uji koefisien determinasi. Dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, penyebaran kuesioner dan dokumentasi.

Hasil penelitian data statistik yang diambil dari responden berjumlah 180 orang di dapat hasil yaitu, tingkat kecanduan *game online* (X) diperoleh hasil yang lebih dominan pada kriteria sedang 47% dan rendah 43%. Kemudian kondisi spiritualitas dominan pada kriteria sangat baik yaitu 77%. Lalu setelah dilakukan uji hipotesis dan uji koefisien determinasi ternyata terdapat pengaruh antara kecanduan *game online* terhadap spiritualitas remaja pada siswa kelas 12 di SMAN 1 Cisolok, di mana variabel X memberikan pengaruh negatif terhadap variabel Y. Dibuktikan pada uji t, yakni  $H_0 = T_{hitung}$  yakni (-3,167) di positifkan terlebih dahulu menjadi  $3,167 > T_{tabel}$  ialah 1,973. Dikarenakan  $T_{hitung}$  berbentuk negatif maka pengaruh yang diberikan bernilai negatif juga. Lalu koefisien determinasi yang diberikan variabel x kepada variabel y sebesar 5,3%, sisanya 93,7% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain selain variabel kecanduan *game online*.

**Kata Kunci:** Kecanduan *Game Online*, Spiritualitas, Siswa