

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Hasil pengelolahan data secara deskriptif menunjukan bahwa intensitas bermain *game online* Komunitas *E-Sport* IAIN Kediri ialah sangat tinggi dimana sebanyak 50 orang dengan presentase 83%, 1 orang dengan kategori sedang dengan presentase 1,67%, sedangkan 4 orang berada pada kategori rendah dan tinggi dimana masing-masing memiliki frekuensi yang sama yaitu 2 orang dengan presentase 3,3%, sedangkan sisanya 5 orang berada pada kategori sangat rendah dengan presentase 8,4%.
2. Berdasarkan hasil pengelolahan data secara deskriptif yang ditemukkan peneliti menunjukan bahwa tingkat depresi Komunitas *E-Sport* IAIN Kediri ialah sangat tinggi dimana sebanyak 49 orang dengan presentase 81,,3%, 1 orang dengan kategori sedang dengan presentase 1,7%, sedangkan 2 orang berada pada kategori rendah dengan presentase 3,5%, sedangkan sisanya 8 orang berada pada kategori sangat rendah dengan presentase 13,5%. Tingkat depresi yang dialami subjek berasal dari berbagai kondisi diantaranya : kekalahan saat sedang turnamen, kehidupan yang monoton dan penat, serta kondisi- kondisi lainnya yang sedang dialami.
3. Berdasarkan hasil analisi statistik yang telah dilakukan peneliti mengenai hubungan tingkat depresi dengan intensites bermain *game online*, peneliti menemukan hasil mengenai uji hipotesis yang

menunjukkan adanya hubungan positif antara intensitas bermain *game online* terhadap depresi pada Komunitas IAIN Kediri *E-Sport*. Dengan hasil uji *person Correlation* pada variabel intensitas bermain *game online* dan depresi yaitu sebesar 0,655 dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$. Dengan derajat hubungan antara kedua variabel ini yaitu berkorelasi kuat karena berada diantara $0,60 - 0,79$ dan bentuk hubungan kedua variabel ini adalah positif yang berarti semakin tinggi tingkat depresi maka semakin tinggi intensitas *game online*

B. Saran

1. Bagi peneliti, lebih bijak dalam memanfaatkan waktu yang ada supaya semua yang telah direncanakan dapat berjalan lebih lancar.
2. Bagi Komunitas IAIN Kediri *E-Sport*, meskipun *game online* dapat menjadi rekreasi untuk terlepas dari depresi yang dialami, namun ada baiknya sedikit mengurangi intensitas waktu bermain *game online*, sebab dikhawatirkan *game online* akan menjadi sebuah kencanduan kedepanya karena intensitas bermain yang berlebihan, ada baiknya untuk melupakan depresi dengan kegiatan bersosial langsung dalam lingkungan dunia nyata seperti berorganisasi atau kegiatan sosial positif lainnya.
3. Bagi Peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk penelitian yang mendalam dan berlanjut bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian sejenis, sehingga hasil penelitian dapat lebih lengkap dan akurat.