

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bedasarkan hasil analisis data dan pembahasan tentang penelitian mengenai pengaruh intensitas bermain *game online free fire battlegrounds* terhadap sikap apatis pada remaja di SMAN 1 Jombang, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Gambaran mengenai tingkat kategori intensitas bermain *game online free fire battlegrounds* secara umum pada para remaja kelas X di SMAN 1 Jombang berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 33 responden dengan prosentasenya 51% dan besarnya mean empiris sebesar 127,32. Dari data tersebut diketahui bahwa lebih dari setengah sampel penelitian dalam kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa para remaja lebih sering meluangkan waktunya untuk bermain *game online free fire battlegrounds* dari pada aktivitas yang lainnya. Berdasarkan gambaran kedua aspek intensitas bermain *game online free fire battlegrounds*, jika dibandingkan dari mean empirisnya maka aspek lama mengakses menjadi aspek yang memiliki kontribusi lebih tinggi dengan nilai mean empiris sebesar 80,95. Hal ini mengindikasikan bahwa lebih banyak para remaja yang sering bermain *game online free fire battlegrounds* di saat waktu luang, bermain *game online free fire battlegrounds* setiap hari, dan mereka juga sering lupa waktu.
2. Gambaran mengenai tingkat kategori sikap apatis secara umum pada para remaja kelas X di SMAN 1 Jombang berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 38 responden dengan prosentasenya 58% dan besarnya mean empiris sebesar 140,82. Dari data tersebut diketahui bahwa lebih dari setengah sampel penelitian dalam kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa para remaja di SMAN 1 Jombang lebih sering acuh tak acuh dan

tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya. Berdasarkan gambaran ketiga aspek sikap apatis, jika dibandingkan dari mean empirisnya maka aspek gaya hidup (*style of life*) menjadi aspek yang memiliki kontribusi lebih tinggi dengan nilai mean empiris sebesar 47,35. Hal ini mengindikasikan bahwa para remaja tidak berpartisipasi dalam suatu kegiatan dan cuek serta tidak menghiraukan orang lain yang ada disekitarnya.

3. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti, sesuai dengan asumsi penelitian dan menjawab hipotesis, berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana dan uji t diperoleh hasil nilai signifikansi sebesar 0,003 di mana hasilnya menunjukkan tingkat signifikan $< 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,123 > 1,670$) yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game online free fire battlegrounds* terhadap sikap apatis pada remaja di SMAN 1 Jombang. Semakin tinggi intensitas bermain *game online free fire battlegrounds* maka akan semakin tinggi sikap apatis pada remaja kelas X SMAN 1 Jombang, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game online free fire battlegrounds* maka akan semakin rendah sikap apatis pada remaja kelas X SMAN 1 Jombang.

B. Saran

1. Bagi subjek, diharapkan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai acuan bahwa sikap apatis dapat dipengaruhi oleh faktor intensitas bermain *game online free fire battlegrounds*.
2. Bagi lembaga, diharapkan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pertimbangan untuk memahami bagaimana seharusnya langkah yang diambil agar tidak ada lagi remaja di SMAN 1 Jombang yang memiliki sikap apatis karena pengaruh intensitas bermain *game online free fire battlegrounds*.
3. Bagi peneliti berikutnya, diharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai rujukan dalam penelitian selanjutnya. Dalam tema yang sama

maupun berbeda, atau dengan subjek yang sama maupun berbeda agar terbentuk pembaharuan dan lebih bervariasi.