

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan Penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti Mengambil Kesimpulan sebagai berikut:

1. Intensitas bermain game online pada Siswa di MTs Nurul Islam Kediri masuk kedalam kategorisasi cukup. Hasil tersebut terbukti dari rata-rata (Mean) senilai 54,98 yang berada di antara skor  $51,3815 \leq X < 58,578$  yaitu 30 Siswa.
2. Perilaku sarkas pada Siswa di MTs Nurul Islam Kediri masuk kedalam kategori cukup. Hasil tersebut terbukti dari rata-rata (Mean) senilai 60,75 yang berada di antara skor  $57,338 \leq X < 64,1615$  yaitu 26 Siswa.
3. Terdapat pengaruh intensitas bermain game online terhadap perubahan perilaku sarkas Siswa di MTs Nurul Islam Kediri. Berdasarkan hasil analisis regresi diperoleh nilai t hitung adalah sebesar 4,951. Nilai t tersebut akan dibandingkan dengan nilai t tabel ( $n= 63, df=1$ ) yaitu 1.669 dan nilai signifikansi (Sig.)  $0,000 < 0,05$ . Dapat dibuktikan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau taraf signifikan  $\leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti ada pengaruh yang nyata (signifikan) variabel intensitas bermain game online (X) terhadap variabel perubahan perilaku sarkas (Y). Besarnya angka koefisien determinasi ( $r^2$ ) menunjukkan nilai 0,661, hal tersebut menyatakan bahwa intensitas bermain game online menyumbang pengaruh sebesar 66,1% terhadap perubahan

perilaku sarkas, sedangkan 33,9% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak menjadi bahasan dalam penelitian ini.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka penulis dapat memberikan saran kepada:

1. Penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi dan pengetahuan dalam pengawasan orang tua terutama bagi orang tua yang memiliki anak-anak usia belia tetapi sudah bermain *game online*. Selain itu, orang tua juga harus mampu mengontrol anak dalam mengakses *game online*.
2. Penelitian ini dapat dijadikan gambaran akan dampak positif dan negatif *game online* terhadap perubahan perilaku sarkas siswa. Manajemen waktu dan kebijakan dalam memainkan *game online* perlu dilakukan agar meminimalisir dampak negatif dari *game* itu sendiri.