

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan fokus penelitian yang penulis ajukan dalam bab I dan hasil penelitian yang penulis jabarkan dalam bab IV, maka dapat dirumuskan kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis deskriptif dan diagram persentase menunjukkan bahwa dari dua indikator intensitas *game online* yang terdiri dari frekuensi game online dan waktu bermain game online, perolehan skor dari indikator pada kuisioner intensitas bermain *game online* dalam kategori tinggi sebesar 63% yaitu frekuensi game online dengan intensitas bermain game online 2 sampai 3 jam dalam sehari. Pada kategori rendah sebesar 37% yaitu waktu bermain game online. Intensitas bermain *game online* mahasiswa dalam kategori tinggi sebanyak 47% (22 responden) dari jumlah sampel 47
2. Berdasarkan analisis deskriptif dan diagram persentase menunjukkan bahwa prestasi belajar mahasiswa sebanyak 7 orang dengan hasil persentase 15% berada pada kelompok IPK tinggi, mahasiswa sebanyak 14 orang dengan hasil persentase sebanyak 30% berada pada kelompok IPK sedang dan 26 mahasiswa dengan hasil persentase sebanyak 55% berada pada kelompok IPK rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar mahasiswa dengan IPK yang tinggi sebanyak 7 orang dengan persentase 15% dari jumlah mahasiswa yang bermain *game online* sebanyak 47 mahasiswa.

3. Kesimpulannya intensitas bermain *game online* berhubungan secara negatif dengan prestasi belajar mahasiswa dengan derajat hubungan korelasi rendah. Hasil yang diperoleh pada tabel model *summary* maka diketahui hasil pada R sebesar 0,272 . Maka pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa yaitu sebesar 27,2% dan 72,8% dipengaruhi oleh faktor lain. Dan kemudian diketahui nilai constant (a) sebesar 4,087 sedangkan nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,069 sehingga persamaan regresinya dapat ditulis $4,087+0,069X$ yang berarti konstanta variabel prestasi belajar sebesar 4,087, koefisien regresi X sebesar 0,069 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai intensitas game online maka nilai prestasi belajar bertambah sebesar 0,069. Koefisien regresi tersebut bernilai negatif, sehingga dapat disimpulkan bahwa arah pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar adalah negatif.

B. Saran

Dengan memperhatikan beberapa kesimpulan diatas, dan juga memperhatikan kegunaan hasil penelitian secara praktis sebagai yang telah termaktub dalam bab I, maka penulis dapat menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Fakultas

Agar lebih meningkatkan layanan ekstrakurikuler atau UKM dengan menyesuaikan minat dan bakat para mahasiswa sehingga dapat mengantisipasi penggunaan game online, karena dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler atau UKM tersebut maka waktu luang mahasiswa dapat terisi oleh kegiatan yang lebih bermanfaat.

2. Bagi Mahasiswa

Agar sebaiknya dapat lebih meningkatkan kualitas dirinya, lebih bisa memajemen waktu dan disarankan agar mengikuti organisasi-organisasi yang ada di kampus, dengan begitu waktu luang yang ada dapat terisi dengan kegiatan yang bermanfaat.

3. Bagi Peneliti

Agar peneliti berikutnya lebih mendalami lagi dalam menemukan faktor selain intensitas bermain *game online* yang akan dijadikan penelitian untuk skripsi

C. Kata Penutup

Alhamdulillah rabbi'l 'alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memudahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Adapun penulis menyadari penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menambah wawasan serta perbaikan bagi penulis sebagai bekal untuk menempuh langkah penelitian selanjutnya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca.