

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap perkembangan akhlak peserta didik di SMP Negeri 1 Puring dapat disimpulkan dari tanggapan responden dan pengujian data serta uji persyaratan analisis (uji normalitas data dan linearitas data), serta uji hipotesis (uji regresi linier dasar) bahwa *Game Online Free Fire* berpengaruh terhadap Perkembangan Akhlak Peserta Didik. Pada Uji normalitas data memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,166 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Pada uji linearitas data, diketahui bahwa nilai *Sig. deviation from linearity* $0,208 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Sebaliknya, koefisien regresi X sebesar 0,948 dalam uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa untuk setiap kenaikan 1% dalam nilai permainan *game online*, nilai perkembangan akhlak peserta didik juga naik sebesar 0,948. Karena koefisien regresi bernilai positif, dapat disimpulkan bahwa variabel X (*game online*) memiliki dampak positif terhadap variabel Y (perkembangan akhlak peserta didik). Nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ digunakan untuk membuat keputusan dalam uji regresi sederhana, yang mengarah pada kesimpulan bahwa variabel *Game Online* (X) memengaruhi variabel Perkembangan Akhlak Peserta Didik (Y). Temuan analisis data

menunjukkan korelasi yang kuat antara variabel *game online* dan perkembangan akhlak peserta didik.

Dengan demikian, semakin sering peserta didik bermain *game online*, maka perkembangan akhlaknya semakin baik. Hal ini dapat terjadi apabila para pengguna *game online* dapat memanfaatkan fitur-fitur yang ada didalamnya sengan sebaik mungkin. Jadi, bermain *game online* tidak hanya dijadikan sebagai sarana penghilang *stress* saja, namun juga dapat diambil pengaruh positifnya dari aktifitas permainan yang dimainkan.

B. Saran-Saran

Penulis membuat sejumlah rekomendasi berdasarkan temuan penelitian tentang bagaimana permainan daring memengaruhi pertumbuhan moral siswa, termasuk yang berikut ini:

1. Untuk Lembaga Akademik

Penulis menawarkan rekomendasi tentang bagaimana lembaga pendidikan dapat membantu siswa memanfaatkan waktu sehari-hari mereka di rumah sebaik-baiknya dan memastikan bahwa mereka tidak mengabaikan pelajaran dan tanggung jawab rumah tangga lainnya.

2. Untuk orang tua

Penulis menawarkan saran tentang bagaimana orang tua atau wali dapat mengawasi penggunaan ponsel anak-anak mereka di rumah, menetapkan tanggung jawab kepada anak-anak jika mereka diizinkan untuk

menggunakannya, dan menjelaskan aturan yang harus mereka ikuti saat menggunakannya.

3. Untuk peneliti lain

Untuk mengembangkan dan memperluas area yang belum diteliti dalam penelitian penulis, penulis menawarkan rekomendasi untuk lebih banyak peneliti.

C. Kata Penutup

Penulisan skripsi dengan judul "Pengaruh *Game Online* terhadap Perkembangan Akhlak Peserta Didik di SMP Negeri 1 Puring" telah menyelesaikan penulisan skripsi tersebut dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca untuk perbaikan di masa mendatang.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.