

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bermain game *online* Mobile Legends berpengaruh dalam membentuk atau meningkatkan sikap sosial positif pada mahasiswa PAI FIS UNJ. Dalam penelitian ini, sikap sosial positif yang terpengaruh game *online* Mobile Legends pada mahasiswa PAI FIS UNJ yang ditemukan peneliti adalah sikap sosial kerjasama, solidaritas, dan tenggang rasa.

Pengaruh game *online* Mobile legends terhadap mahasiswa PAI FIS UNJ pada sikap sosial kerjasama ditinjau dengan beberapa indikator yakni, memiliki tujuan bersama yang jelas, menghadapi masalah bersama-sama, membina dan mempertahankan hubungan dengan teman, komunikasi yang intens, dan belajar mengendalikan diri.

Sedangkan pengaruh game *online* Mobile Legends terhadap mahasiswa PAI FIS UNJ pada sikap sosial solidaritas ditinjau dengan indikator kepercayaan satu sama lain, bertanggung jawab dengan perannya masing-masing, mementingkan kepentingan bersama, dan saling menghormati satu sama lain.

Dan pengaruh game *online* Mobile Legends terhadap mahasiswa PAI FIS UNJ pada sikap sosial tenggang rasa diukur dengan indikator meningkatkan kepekaan terhadap orang lain, kerelaan membantu teman, saling menghargai satu sama lain, menurunkan ego, dan dalam bertutur kata tidak menyinggung orang lain.

Dari ketiga sikap sosial diatas yakni kerjasama, solidaritas, dan tenggang rasa setelah melalui metode tabulating untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh game *online* Mobile Legends terhadap sikap sosial pada mahasiswa PAI FIS UNJ, maka didapatkan skor 52,58 yang mana dapat diartikan bahwa pengaruhnya terhadap sikap sosial positif cukup baik.

B. **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti akan memberikan beberapa masukan dan saran terhadap pihak-pihak yang terkait :

1. **Peneliti Selanjutnya**

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian terkait “pengaruh game online”, sebaiknya ambil aspek lain yang ingin diteliti seperti terhadap pendidikan, perekonomian, ataupun kesehatan dan ambil data tidak hanya dari pemain, mungkin dapat dari pihak pengembang ataupun pemerhati industri

game *online* sehingga penelitian dapat lebih bervariasi dan memenuhi segala sudut pandang berbagai pihak serta permasalahan yang diteliti dapat lebih diobservasi.

2. Pemain Game *Online* Mobile Legends

Bagi para pemain diharapkan untuk lebih memperhatikan batasan-batasan dengan memprioritaskan kewajiban dibanding dengan bermain game *online* secara berlebihan. Karena apabila digunakan dengan secukupnya, maka akan lebih berasa dampak positif dari game *online* tersebut dibanding dengan dampak negatifnya. Sehingga apa yang didapat lebih berguna untuk diimplementasikan di kehidupan bermasyarakat.

