

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya. Hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan adanya perbedaan tingkat kesadaran dampak negatif *online game* pada santri, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebelum diberikan layanan informasi hasil data secara keseluruhan didapatkan skor total pada santri berjumlah 1566 dengan nilai rata-rata (*mean*) berjumlah 52,20. Persentase dan kategori kesadaran dampak negatif *online game* pada santri di Pondok Pesantren Asy-Syifa Saruni menunjukkan bahwa tingkat kesadaran dampak negatif *online game* dengan jumlah 30 santri dipersentasikan ke dalam 3 kategori, dengan penjelasan diperoleh dari hasil *pre-test* bahwa yang berada dalam kategori “rendah” dengan jumlah 22 memiliki persentase 73% dengan interval skor “kurang dari 58”, dan pada kategori “sedang” dengan jumlah responden 8 memiliki persentase 27% dengan interval skor “diantara 59 sampai 91”. hasil tingkat *pre-test* skor kesadaran dampak negatif *online game* pada santri sebelum diberikan layanan bahwa pada indikator pengetahuan yang berjumlah item sebanyak 8 memiliki skor rata-rata (*mean*) 17,30, pada indikator sikap yang berjumlah item 9 memiliki skor rata-rata (*mean*) 19,13, dan pada indikator tindakan yang berjumlah 8 item memiliki skor rata-rata (*mean*) 17,30.

2. Setelah diberikan layanan informasi kesadaran dampak negatif *online game* secara keseluruhan pada santri, diperoleh dari 30 santri terdapat 29 santri yang memiliki kategori tinggi, dan 1 santri kategori sedang, dengan jumlah skor 3189 dan nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 106,30. Persentase dan kategori kesadaran dampak negatif *online game* pada santri di Pondok Pesantren Asy-Syifa Saruni menunjukkan bahwa tingkat kesadaran dampak negatif *online game* dengan jumlah 30 santri di persentasikan kedalam 3 kategori dengan penjelasan diperoleh dari hasil *post-test* bahwa yang berada dalam kategori “sedang” dengan jumlah 1 memiliki persentase 3% dengan interval skor “diantara 59 sampai 91”, dan pada kategori “tinggi” dengan jumlah responden 29 memiliki persentase 97% dengan interval skor “lebih dari 92”. hasil tingkat *post-test* skor kesadaran dampak negatif *online game* pada santri setelah diberikan layanan bahwa pada indikator pengetahuan yang berjumlah item sebanyak 8 memiliki skor rata rata (*mean*) 34.17, pada indikator sikap yang berjumlah item 9 memiliki skor rata-rata (*mean*) 38.20, dan pada indikator tindakan yang berjumlah 8 item memiliki skor rata-rata (*mean*) 33.93.
3. Proses layanan informasi dilakukan oleh peneliti kepada peserta layanan sebanyak 3 kali pertemuan menggunakan metode layanan *Small Group Discussion*, materi dari setiap pertemuan mewakili tiap-tiap indikator kesadaran yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), tindakan (psikomotor) dengan menggunakan skala *likert*. Adapun jenis penelitian ini ialah kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental (Pre-ED) Single Groub Desaign* yang merupakan studi satu kelompok yang diberikan *pre-test* (O1), selanjutnya

diberikan *treatment*/layanan (X) kemudian diberi *post-test* (O2). Keberhasilan *treatment* akan di dapatkan dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test*.

4. Hasil uji hipotesis menggunakan SPSS versi 26 dengan analisis *paired sample t-test* menunjukkan bahwa penggunaan layanan informasi berpengaruh dan mampu meningkatkan kesadaran santri tentang dampak negatif *online game*. Hal ini dibuktikan dengan uji *paired sample t-test* yang telah dilakukan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Pengambilan keputusan dari analisis *paired sample t-test* yaitu apabila nilai sig. (2-tailed)  $< \alpha$  0,05 ( $0,001 < 0,05$ ) dengan demikian perolehan t hitung -29,101, sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## B. Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan pembahasan di atas dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Pengelola Pondok Pesantren

Diharapkan dari penemuan penelitian ini bisa lebih meningkatkan kesadaran pondok pesantren dalam mencegah terjadinya kecanduan *online game* yang bisa berdampak pada perkembangan para santri

2. Bagi Santri

Peneliti berharap setelah adanya layanan informasi ini bisa lebih menjaga diri dari dampak negatif perkembangan zaman terutama dalam hal permainan *online game*, dan lebih bertanggung jawab terhadap diri sendiri maupun lingkungan sekitar.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan oleh peneliti yang ingin meneliti tentang pengaruh layanan informasi terhadap kesadaran santri tentang dampak negatif *online game*, dan di harapkan untuk bisa mengembangkan layanan informasi yang lebih bervariasi mengikuti perkembangan zaman.