

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pada bab sebelumnya, disebutkan bahwa subjek penelitian ini adalah “Pengaruh *Game Grand Theft Auto San Andreas* Terhadap Perilaku Imitasi Siswa di SMPN 6 Kota Kediri”. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game grand theft auto san andreas* memiliki hubungan yang positif terhadap perilaku imitasi siswa di SMPN 6 Kota Kediri meskipun tidak signifikan. Nilai koefisien regresi sebesar $-0,860$ yang menunjukkan bahwa *game GTA san andreas* memiliki pengaruh signifikan yang berlawanan terhadap perilaku imitasi siswa SMPN 6 Kota Kediri. Interpretasinya adalah jika variabel *game* dinaikkan satu satuan, maka perilaku imitasi siswa akan menurun $0,860$ satuan atau sebesar $86,0\%$. Berdasarkan uji t yang telah dilakukan, menghasilkan t hitung sebesar $-1,199$ yang mana lebih kecil dari pada t tabel yang sebesar $2,048$ ($-1,199 < 2,048$), maka hipotesis alternatif ditolak dan hipotesis nol diterima. *Game grand theft auto san andreas* tidak mempengaruhi perilaku imitasi siswa secara signifikan.
2. Berdasarkan hasil uji regresi diperoleh informasi bahwa pengaruh *game grand theft auto san andreas* terhadap perilaku imitasi siswa di

SMPN 6 Kota Kediri, sebesar 4,9% dan sisanya sebesar 95,1% dipengaruhi oleh sebab lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, *game GTA San Andreas* memiliki sedikit pengaruh terhadap perilaku imitasi siswa SMPN 6 Kota Kediri. Dimana *game* tersebut berisikan tindak kekerasan, maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan, khususnya bagi orang tua agar remaja meng-imitasikan perilaku positif yang mereka lihat dimedia, diantaranya adalah:

1. Media memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pendidikan remaja. Namun, media juga memiliki sisi negatif yang dapat mempengaruhi penggunanya. Maka dari itu untuk penggunaan media pada remaja, harus mendapat perhatian khusus dari orang tua.
2. Bagi orang tua, sebaiknya harus memberi perhatian khusus kepada remaja terutama pada penyalahgunaan menggunakan media. Seperti pada *game-game* yang sekarang dapat dimainkan di *handphone*, sebab banyak sekali *game* yang berisikan konten kekerasan, maupun konten yang seharusnya belum dikonsumsi untuk anak se-usianya.
3. Bagi penelitian selanjutnya, karena dalam penelitian ini tidak sesuai teori belajar sosial, yang mengatakan bahwa seseorang akan menirukan perilaku siapapun yang telah diamati. Maka, disarankan untuk menambahkan teori *uses and gratification*, dimana khalayak akan memilih media sesuai kebutuhan mereka.