

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh Game online terhadap perilaku konsumtif mahasiswa IAIN KENDARI tahun 2019-2022 yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti menemukan kesimpulan bahwa:

- 1) Setelah dilakukan analisis, game online sangat mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa pengguna game online di fakultas ekonomi dan bisnis islam iain kendari, yang memberikan kontribusi sebesar 59,4% terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, sisanya 40,55% di pengaruhi oleh variabel lain, nilai autokorelasi antara game online dengan perilaku konsumtif adalah sebesar 1,798 termasuk dalam kategori hubungan yang sedang. Dalam penelitian ini mahasiswa masih kurang memajemen perilaku konsumtifnya yang sangat tinggi dalam bermain game online, sehingga mereka menghabiskan uangnya hanya untuk bermain game online.
- 2) Setelah dilakukan analisis, maka dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi pengguna game online berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Hal ini di perkuat dengan hasil uji hipotesis dengan nilai hasil uji t parsial menunjukkan bahwa nilai signifikansi pengaruh game online terhadap perilaku

konsumtif adalah  $0,00 < 0,05$  dan nilai  $t$  hitung  $7,711 >$  nilai  $t$  tabel  $1,986$  maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  di terima. Artinya terdapat pengaruh game online terhadap perilaku konsumtif secara signifikansi.

## 5.2 Saran

- 1) Terlepas dari keterbatasan peneliti, diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan bagi mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis islam IAIN Kendari agar lebih efisien memmanagement waktu dan lebih bijak dalam mengatur keuangannya (prilaku konsumtif).
- 2) Sedangkan untuk para pemain game online, penulis menyarankan agar bisa menyeimbangi waktu dalam bermain. Bermain adalah hal yang sangat menyenangkan dan sudah pasti disenangi oleh siapa saja. Namun, tentu saja kalian para gamer juga membutuhkan pendidikan sebagai orang-orang yang mempunyai masa depan dan akan menjadi penerus bangsa. Jadi sebelum terlambat, sebaiknya kalian mengurangi waktu bermain dan memanfaatkan kemampuan kalian untuk hal yang lebih bermanfaat. Bisa saja dari menjadi seorang gamer kemudian menjadi pencipta dari game online itu sendiri, karena semakin muda seseorang maka seharusnya semakin kreatif dalam berinovasi.
- 3) Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan wawancara secara mendalam terhadap

responden, sehingga informasi yang diperoleh dapat lebih bervariasi dan lebih akurat.

