

## **BAB 6**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

##### **6.1.1 Pengaruh Variasi Jenis *Games* terhadap Kinerja Pekerja**

Variasi jenis *games* yang dimainkan mempengaruhi jumlah pencapaian, namun tidak mempengaruhi jumlah *error* yang dihasilkan. Maka, dapat disimpulkan bahwa variasi jenis *games* yang dimainkan mempengaruhi kinerja pekerja. Hal ini dapat dilihat pada pembahasan hasil uji ANOVA 2 arah dengan interaksi, baik untuk jumlah pencapaian maupun *error*. (Halaman 5-18 dan 5-28).

##### **6.1.2 Pengaruh Lama Waktu Bermain *Games* terhadap Kinerja Pekerja**

Variasi lama waktu bermain *games* tidak mempengaruhi jumlah pencapaian maupun jumlah *error* yang dihasilkan. Maka, dapat disimpulkan bahwa lamanya waktu bermain *games* tidak mempengaruhi kinerja pekerja. Hal ini dapat dilihat pada pembahasan hasil uji ANOVA 2 arah dengan interaksi, baik untuk jumlah pencapaian maupun *error*. (Halaman 5-18 dan 5-28).

##### **6.1.3 Kinerja Pekerja tanpa Bermain *Games* dan Kinerja Pekerja dengan Bermain *Games***

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kinerja pekerja dengan bermain *games* pada saat istirahat lebih baik daripada kinerja pekerja tanpa bermain *games*. Hal ini dapat dilihat pada pembahasan analisis grafik hasil UKT untuk seluruh responden. (Halaman 5-59 sampai dengan 5-82). Rata-rata hasil UKT dari seluruh responden untuk pencapaian *games* Solitaire sebesar 173, *games* Spider Solitaire sebesar 207, dan *games*

Minesweeper sebesar 225. Sedangkan, rata-rata hasil UKT dari seluruh responden untuk *error games* Solitaire dan *games* Spider Solitaire sebanyak 4, dan *games* Minesweeper sebanyak 5.

#### **6.1.4 Jenis Games yang Memberikan Pengaruh Paling Baik terhadap Kinerja**

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *game* Minesweeper merupakan *game* yang memberikan pengaruh paling baik terhadap kinerja pekerja. Hal ini dapat dilihat pada pembahasan hasil *T-Test* dan juga hasil *Principal Component Analysis* (PCA). (Halaman 5-38, 5-42, 5-46, dan 5-57).

#### **6.1.5 Kebiasaan Seseorang dalam Memilih Jenis Games**

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kebiasaan seseorang untuk memilih jenis *games* yang dimainkan untuk 10 kali permainan, yaitu dengan urutan *games* Solitaire, Spider Solitaire, Minesweeper, FreeCell, dan yang terakhir yaitu *games* Hearts. Hal ini dapat dilihat pada pembahasan analisis pola pemilihan jenis *games* (*Microsoft Windows*). (Halaman 5-90 sampai dengan 5-91)

#### **6.1.6 Usulan Bermain Games yang Baik Bagi Para Pekerja**

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat diberikan usulan yang baik untuk para pekerja, yaitu pada saat jam istirahat sebaiknya bermain *games* yang ada pada *Microsoft Windows* selama 2, 4, atau 6 menit. Penulis juga mengusulkan agar sebaiknya para pekerja lebih memilih untuk memainkan *games* Minesweeper karena *games* Minesweeper memberikan pengaruh paling baik terhadap kinerja.

## 6.2 Saran

Saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya, yaitu penelitian mengenai pengaruh *games* sebaiknya dilakukan terhadap bidang pekerjaan lain, seperti pekerja administrasi.