

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa kepercayaan mempengaruhi perilaku kerjasama pada pemain *game DotA2* di Provinsi D.I. Yogyakarta sehingga tinggi rendahnya kepercayaan dapat menjelaskan tinggi rendahnya kerjasama dalam *game DotA2* ($r = 0.661$, $p = 0.000$).

B. Saran

1. Bagi Subjek Penelitian

Pemain *game DotA2* hendaknya mengetahui bahwa kepercayaan kepada rekan main satu tim sangat penting guna menjalin kerjasama yang baik dalam mencapai tujuan dalam permainan.

2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan lebih terjun langsung ke dalam pengambilan pengambilan data setiap responden secara *face to face* dan menghindari menitipkan alat ukur kepada operator, sehingga alat ukur yang tidak dikembalikan kepada peneliti bisa lebih di minimalisir.

Perhatikan kembali aspek variabel dari penelitian sebelumnya yang akan digunakan apakah cukup relevan untuk mengukur tingkat kepercayaan dalam dunia maya pada penelitian selanjutnya. Pada penelitian ini, peneleiti

menggunakan aspek kepercayaan dalam hubungan interpersonal menurut Rempel (1985).

Selain itu, memperhatikan kembali aitem-aitem pada skala ukur yang akan digunakan terutama pada subjek sehingga aitemnya tidak banyak yang gugur dalam melakukan pengambilan data, peneliti juga harus lebih meningkatkan daya validitas alat ukur yang digunakan. Hal tersebut guna memperoleh informasi dan data yang sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga aitem-aitem yang diukur dapat mewakili kondisi subjek yang sebenarnya dalam penelitian sehingga dapat meminimalisir adanya jawaban yang bias.