

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil yang di dapatkan dari pengujian PCA melalui Pemograman R ini menunjukkan 2 Faktor utama yang di turunkan setiap variabel. 2 faktor utama yaitu oleh Faktor 1 - *Social Enthusiasm* dan faktor 2 - *Competitive Enthusiasm*. Analisis dilakukan untuk mendapatkan nilai *Eigen* setiap komponen dalam data, faktor lebih lanjut dengan menggunakan *Eigen value* lebih besar atau sama dengan satu. Jadi dapat disimpulkan bahwa fvaktor-faktor utama yang membentuk motivasi *E-Sport* pada anak muda di Indonesia di bentuk oleh 2 faktor utama yaitu *Social Enthusiasm* dan *Competitive Enthusiasm*.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan dapat di gunakan peneliti selanjutnya sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti selanjutnya, sebaiknya responden di pilih lebih selektif lagi untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.
2. Bagi organisasi di Indonesia seperti IesPa dan PBesi dapat sebagai referensi dalam mengetahui faktor utama membentuk motivasi anak muda pada *E-Sport*. Dan organisasi mengetahui apa yang dibutuhkan anak muda yang ingin mencoba ke *E-Sport*.