

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada mahasiswa di Universitas Katolik Soegijapranata, menunjukkan nilai korelasi $r_{xy} = -0,647$ ($p < 0,01$). Sumbangan efektif yang diberikan kepada kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar sebesar 41,9%. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, ada hubungan negatif antara kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar. Mahasiswa yang kecanduan bermain *game online* yang tinggi, maka mahasiswa tersebut akan memiliki prestasi belajar yang rendah, begitu pula sebaliknya.

6.2. Saran

6.2.1. Bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa yang prestasi belajarnya rendah dikarenakan kecanduan bermain *game online* dianjurkan untuk mengurangi kebiasaan bermain *game onlinenya* dikarenakan dapat menyebabkan nilai – nilai akademiknya menurun dan membiasakan diri untuk mengisi waktu luang dengan hal – hal yang lebih positif dengan cara menyusun *time management* agar lebih terorganisir dan disiplin dalam membagi waktu bermain, waktu belajar, waktu makan dan waktu tidur.

6.2.2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti yang tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kecanduan bermain game online dengan prestasi belajar pada mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya serta dapat mempelajari kekurangan – kekurangan yang ada sehingga penelitian yang dilakukan lebih baik. Untuk penelitian yang lain dipersilahkan untuk mencari variabel bebas lainnya selain kecanduan bermain *game online*.