

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini, peneliti akan menjabarkan mengenai kesimpulan mengenai hasil penelitian, saran yang dapat diajukan. Saran akan berupa saran yang bersifat teoritis maupun praktis. Saran yang bersifat praktis adalah saran untuk penggunaan yang bersifat praktis, sedangkan saran teoritis adalah saran yang dapat digunakan untuk meningkatkan penelitian serupa di masa yang akan datang.

#### 5. 1. 1 Kesimpulan

- a. Terdapat hubungan positif yang signifikan kecanduan game online dan motivasi belajar pada mahasiswa fakultas ilmu dakwah dan ilmu komunikasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Artinya semakin tinggi kecanduan game online maka semakin tinggi motivasi belajar. Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.
- b. Partisipan penelitian memiliki kecanduan game online yang tinggi, namun motivasi belajar mereka juga berada pada tingkat yang tinggi.

#### 5. 1. 2 Saran

##### 5. 1. 2. 1 Saran Praktis

Diharapkan pemain dapat lebih mengatur dan mengarahkan kebiasaan *gaming* atau kebiasaan buruk lainnya ke arah yang lebih positif. Lebih memperbanyak kegiatan di lingkungan kampus, sekolah atau masyarakat. Seperti kegiatan berorganisasi atau menekuni hobi lain yang lebih baik untuk kesehatan dan sosialnya.

##### 5.1. 2. 2 Saran Bagi Penelitian Selanjutnya

- a. Perlu dilakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga dapat meningkatkan validitas data dan memahami fenomena kecanduan game online lebih mendalam.
- b. Peneliti selanjutnya diharapkan mempunyai data mengenai berapa lama subjek sudah bermain game online, guna mendapatkan data yang lebih valid dan representatif.