

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai intensitas bermain game online dengan prestasi belajar pada mahasiswa di Universitas x, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar pada mahasiswa di Universitas x. Akan tetapi memiliki hasil hubungan yang positif yang artinya semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka akan semakin tinggi prestasi belajar yang dimiliki oleh mahasiswa.
2. Prestasi belajar berada pada kategori tinggi, mahasiswa mampu mempertahankan prestasi belajarnya dengan baik.
3. Intensitas bermain *game online* berada pada kategori tinggi, mahasiswa dapat mengatur waktunya dengan baik ketika sedang bermain game online.

5.2 Saran

1. Disarankan bagi peneliti selanjutnya agar mengganti teori prestasi belajar yang digunakan untuk mengukur skala prestasi belajar.
2. Disarankan kepada mahasiswa Fakultas psikologi di Universitas x yang memiliki intensitas bermain game online yang tinggi agar dapat diberikan edukasi mengenai dampak yang ditimbulkan mengenai tingginya frekuensi dan lama waktu yang digunakan dalam bermain game online.