

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa adiksi *game online* pada mahasiswa di Universitas Swasta X, di Kota Bekasi. Setelah melalui penelitian, didapatkan hasil bahwa adiksi *game online* pada mahasiswa Universitas Swasta X yaitu tinggi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan didalamnya. Untuk itu, ada beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan terkait dengan penelitian yang serupa, yaitu:

5.2.1 Saran Teoritis

1. Penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti perilaku adiksi *game online* pada mahasiswa.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang menaruh perhatian yang sama pada perilaku adiksi *game online* pada mahasiswa untuk variabel psikologi yang menjadi faktor pendukung adiksi *game online*

5.2.2 Saran Praktis

1. Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi para mahasiswa terkhusus pada mahasiswa/I yang kecanduan *game online* agar mengatur waktu mereka saat bermain *game online*.
2. Diharapkan individu ketika sedang mencoba untuk mengalihkan kegiatan mereka supaya terhindar dari fokus mereka terhadap *game online*.